MEGA DRIVE

INSTRUCTION MANUAL

Light Crusader™

SEGA

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÈCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 – 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

Note: This game is for one player only.
① Sega Cartridge
② Control Pad 1

VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

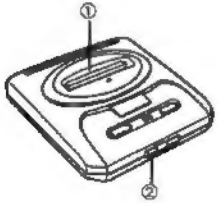
Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.
① Sega-Spielkassette
② Control Pad 1

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque : Ce jeu est pour un joueur uniquement.
① Cartouche Sega
② Manette de contrôle 1



INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.
① Cartucho Sega
② Mando de control 1

INIZIARE

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Controllo 1.
2. Assicurarsi che l'interruttore sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
3. Accendere l'interruttore. In breve tempo apparirà la schermata del titolo.
4. Se la schermata del titolo non appare, spegnere l'interruttore. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'interruttore.

Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia per Mega Drive o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.
① Cartuccia Sega
② Controllo 1

FÖRBEREDELSER FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Sega-kassetten i Mega Drive-konsolen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

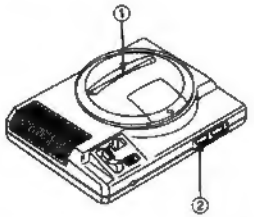
OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.
① Sega-spelkassett
② Kontrollplatta 1

STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.
① Sega Cassette
② Bedieningsblok 1



BEGIN THE SEARCH

I am David Lander, swordsman in the service of my lord, the great King Frederick of Whitewood. I have fought with the strangest of creatures and searched for precious treasures, but today I have received the most unusual duty of my entire life.

A few days ago, I returned to Whitewood from battle with ogres to the south. King Frederick informed me that his elder brother, none other than King Weeden of this land of Green Row, desired my presence. Weary of battle, I thought I was coming for a pleasant rest. How wrong I was.

BEGEBEN SIE SICH AUF DIE SUCHE

Ich bin David Lander, Schwertfechter in den Diensten meines Herrn, des großen Königs Frederick von Whitewood. Ich habe mit den seltsamsten Kreaturen gekämpft und nach kostbaren Schätzen gesucht, aber heute habe ich den ungewöhnlichsten Auftrag meines ganzen Lebens erhalten.

Vor wenigen Tagen bin ich von einer Schlacht gegen Riesen im Süden nach Whitewood zurückgekehrt. König Frederick teilte mir mit, daß sein älterer Bruder, niemand anders als König Weeden des Landes Green Row, meine Anwesenheit wünschte. Noch müde vom Kampf, dachte ich, daß ich zu einer angenehmen Erholung eingeladen sei. Wie sehr ich mich geirrt habe.

LA MISSION

Je m'appelle David Lander, homme d'épée au service de mon seigneur et maître, le grand roi Frederick de Whitewood. J'ai dans ma vie combattu les créatures les plus étranges, cherché les trésors les plus fabuleux, mais jamais je n'ai eu à résoudre un mystère aussi grand que celui de ma nouvelle mission.

Il y a quelques jours, je suis rentré à Whitewood après des combats avec les ogres du sud. Le Roi Frederick m'a immédiatement fait mander auprès de lui pour m'annoncer que son frère, le Roi Weeden, souhaitait ma présence sur la terre de Green Row. Épuisé par les combats, j'aspirais à un peu de repos. Imaginez ma déception !

COMIENZA LA BÚSQUEDA

Soy David Lander, espada al servicio de mi señor, el gran Rey Federico de Whitewood. He luchado con las criaturas más extrañas y he buscado valiosos tesoros, pero hoy he recibido el deber más insólito de toda mi vida.

Hace unos días, retorné a Whitewood de combatir contra los ogros en el sur. El Rey Federico me informó que su hermano mayor, nada menos que el Rey Weeden de esta tierra de Green Row, deseaba mi presencia. Cansado de combatir, pensé que venía para tomarme un agradable descanso. Qué equivocado estaba.

INIZIARE L'AVVENTURA

Sono David Lander, spadaccino al servizio del mio signore, il magnifico Re Federico di Whitewood. Ho combattuto con le creature più svariate e sono andato alla ricerca di tesori preziosi, ma oggi ho ricevuto l'incarico più strano di tutta la mia vita.

Pochi giorni fa, sono tornato a Whitewood da una battaglia con gli orchi nel sud. Re Federico mi ha informato che suo fratello maggiore, Sua Maestà Re Weeden di Green Row, desiderava vedermi. Stanco delle battaglie, pensai fosse un'occasione per riposare. Ma mi sbagliavo.

LETANDET BÖRJAR

Mitt namn är David Lander, och jag är riddare och ödmjuk tjänare hos min herre, den store Kung Frederick av Whitewood. Jag har kämpat mot de underligaste varelser och letat efter värdefulla skatter, men idag har jag fått det ovanligaste uppdraget i hela mitt liv.

För ett par dagar sedan kom jag hem till Whitewood efter en strid mot trollen i söder. Kung Frederick meddelade att hans storebror, självaste Kung Weeden som regerar över detta vårt rike Green Row, gjorde anspråk på min närvaro. Jag var stridstrött och hade hoppats på lite välförtjänt vila. Men ack så fel jag hade.

BEGIN MET DE ZOEKTOCHT

Mijn naam is David Lander, zwaardvechter in dienst van mijn heer, de grote Koning Frederik van Whitewood. Ik heb tegen de vreemdste wezens gevochten en naar kostbare schatten gezocht, maar zo'n ongebruikelijke opdracht als vandaag heb ik mijn hele leven nog nooit gekregen.

Enkele dagen geleden ben ik van de strijd tegen de reuzen uit het zuiden teruggekeerd naar Whitewood. Koning Frederik liet mij weten dat ik mij moest gaan melden bij zijn oudere broer, niemand anders dan Koning Weeden van het land van Green Row. Ik was vermoeid uit de strijd teruggekeerd en dacht nu eindelijk fijn zou kunnen uitrusten. Helaas had ik het bij het verkeerde eind.

Trembling, King Weeden informed me that his townspeople have been disappearing daily. None of the astrological charts reveal anything. Not even the king's own oracle can provide the answer.

Green Row has always been a safe and charming land. Not any longer. I must find out what is happening to King Weeden's people, and return them. Something very evil is at work.

Zitternd berichtete König Weeden, daß seine Bürger täglich verschwänden. Keine der astrologischen Tabellen gebe auch nur den geringsten Aufschluß darüber. Nicht einmal das Orakel des Königs könne ihm eine Antwort geben.

Green Row ist seit alters her ein sicheres und bezauberndes Land gewesen. Jetzt nicht mehr. Ich muß herausfinden, was mit König Weedens Leuten geschieht, und sie zurückbringen. Etwas sehr Böses ist hier am Werk.

Le Roi Weeden est désemparé. Chaque jour, des habitants de Green Row disparaissent mystérieusement. Les cartes astrologiques ne révèlent rien. Même l'oracle du Roi ne parvient pas à comprendre.

La terre de Green Row a toujours été sûre et paisible. Ma mission sera de découvrir ce qui arrive aux sujets du Roi Weeden. Un esprit malin est à l'oeuvre.

El Rey Weeden me informó temblando que los habitantes de su ciudad han ido desapareciendo diariamente. Ninguna de las cartas astrológicas revelan nada. Ni incluso el propio oráculo del rey puede proporcionar la respuesta.

Green Row ha sido siempre una tierra segura y encantadora. No por mucho más. Debo descubrir qué es lo que está ocurriendo a las gentes del Rey Weeden, y devolverlos sanos y salvos. Algo muy malvado está haciendo acto de presencia.

Tremando, Re Weden mi informò che i suoi sudditi sparivano di giorno in giorno. Nessuna carta astronomica veniva d'aiuto. Neanche l'oracolo personale del Re riusciva a dare una risposta.

Green Row è sempre stata una terra sicura e meravigliosa. Ma non più. Devo scoprire cosa sta succedendo ai sudditi di Re Weeden, e riportarli indietro. Qualcosa di tremendamente orribile è all'opera.

Med darr på stämman berättade Kung Weeden för mig om hur folk i hans stad börjat försvinna varenda dag. De astrologiska kartorna avslöjade ingenting. Inte ens kungens eget orakel hade något svar på gåtan.

Green Row har alltid varit ett tryggt och trivsamt land. Men inte längre. Jag måste ta reda på vad det är som har drabbat Kung Weedens folk och återföra dem till sitt land. Något ytterst ondskefullt är i farten.

Trillend vertelde Koning Weeden mij hoe er dagelijks ingezetenen van zijn land verdwenen. Uit geen enkele astrologische kaart valt iets op te maken. Zelfs het orakel van de koning zelf kan hierop niet het antwoord geven.

Green Row is altijd een veilig en vreedzaam land geweest. Maar dat is nu voorbij. Ik moet erachter zien te komen wat er met de mensen van Koning Weeden is gebeurd en hen weer zien thuis te brengen. Hier zijn boze machten aan het werk.

TAKE CONTROL

① **D-Button**
- Moves David around game screen
- Highlights features on screens

② **Start**
- Pauses game and brings up Main screen, resumes play when paused
- Makes selections on pre-game screens

ÜBERNEHMEN SIE DIE KONTROLLE

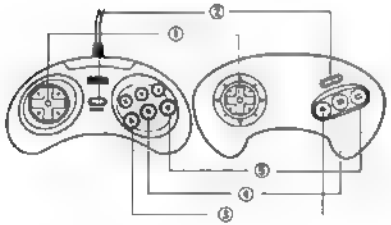
① **Steuerkreuz**
- Bewegt David über den Spielbildschirm
- Hebt Merkmale auf Bildschirmen hervor

② **Start**
- Unterbricht das Spiel und ruft das Hauptmenü auf; setzt ein unterbrochenes Spiel fort
- Gibt Wahlen auf Vorbereitungsbildschirmen ein

PRENEZ LES COMMANDES

① **Bouton D**
- Pour déplacer David sur l'écran de jeu
- Pour sélectionner une option sur un écran

② **Start**
- Pour interrompre momentanément le jeu et faire apparaître l'écran principal ; pour reprendre le jeu après une pause
- Pour valider un choix sur les écrans avant le jeu



TOMA DE CONTROL

① **Botón D**
- Mueve a David por la pantalla del juego
- Resalta características en las pantallas

② **Start**
- Hace una pausa en el juego y accede a la pantalla principal; reanuda el juego cuando está pausado
- Realiza selecciones en las pantallas anteriores al juego

AI CONTROLLI

① **Tasto direzionale**
- Muove David sullo schermo
- Fa le selezioni sullo schermo

② **Start**
- Pausa il gioco e fa apparire la schermata principale; fa continuare il gioco se in pausa
- Fa le selezioni sulle schermate pre-gioco

TA KONTROLL

① **D-knappen**
- Flyttar omkring David på spelskärmen.
- Används för att markera alternativ på skärmarna.

② **Start**
- Pausar spelet och tänder huvudskärmen; sätter igång spelet igen från paus-läget.
- Används för att göra val på skärmarna innan spelet börjar.

NEEM DE LEIDING IN HANDEN

① **R-toets**
- Om David over het scherm te verplaatsen
- Om functies op het scherm te markeren

② **Start**
- Om te pauzeren en het hoofdscherm te laten verschijnen, om na een pauze weer verder te spelen
- Om op de inleidende schermen keuzes te maken

[redacted] A
- Makes David cast spell

Button B
- Makes David attack with sword
- Makes David talk with other characters
- Returns to previous screen

[redacted] C
- Makes David jump
- Makes selections on pre-game screens
- Makes selections on Main screen

Note: Due to the 3-D nature of *Light Crusader*, all game movement is directed by the diagonal direction controls on the Control Pad.

Taste A
- Läßt David einen Zauberspruch anwenden

Taste B
- Läßt David mit dem Schwert angreifen
- Läßt David mit anderen Spielfiguren sprechen
- Schaltet auf den vorhergehenden Bildschirm zurück

Taste C
- Läßt David springen
- Gibt Wahlen auf Vorbereitungsbildschirmen ein
- Gibt Wahlen auf dem Hauptmenü ein

Hinweis: Wegen der 3-D-Beschaffenheit von *Light Crusader* [redacted] alle Spielbewegungen durch die diagonalen Richtungen des Steuerkreuzes am Control Pad gesteuert.

[redacted] A
- Pour faire lancer un sortilège à David

[redacted] B
- Pour faire donner un coup d'épée à David
- Pour faire converser David
- Pour revenir à l'écran précédent

[redacted] C
- Pour faire sauter David
- Pour valider un choix sur les écrans avant le jeu
- Pour valider un choix sur l'écran principal

Remarque : En raison de la nature 3D de *Light Crusader* , tous les mouvements du jeu sont dirigés par les commandes diagonales de direction de la manette

Botón A
- Hace que David lance un hechizo

[redacted]
- Hace que David ataque con la espada
- Hace que David hable con otros personajes
- Vuelve a la pantalla anterior

Botón C
- Hace que David salte
- Hace selecciones en las pantallas anteriores al juego
- Hace selecciones en la pantalla principal

Nota: Debido al carácter tridimensional (3-D) de *Light Crusader* todos los movimientos del juego están dirigidos por los controles de dirección diagonales del mando de control.

Tasto A
- Fa lanciare a David un [redacted]

Tasto B
- Fa attaccare David con la spada
- Fa parlare David con gli altri personaggi
- Ritorna alla schermata precedente

Tasto C
- Fa saltare David
- Fa le selezioni sulle schermate pre-gioco
- Fa le selezioni sulla schermata principale

Nota: A causa dell'animazione 3-D di *Light Crusader*, tutti i movimenti del gioco sono effettuati dal controllo nella direzione delle diagonali.

A-knappen
- Får David att utlösa en trollformel

B-knappen
- Får David att anfalla med sitt svärd
- Får David att tala med de andra figurerna i spelet
- Används för att hoppa tillbaks till föregående skärm

C-knappen
- Får David att hoppa
- Används för att göra val på skärmarna innan spelet börjar
- Används för att göra val på huvudskärmen

Observera: Eftersom *Light Crusader* är tredimensionellt styrs alla rörelserna i spelet med de diagonala styrriktningarna på kontrollplattan.

Toets A
- Om David een toverformule te laten uitvoeren

Toets B
- Om David een aanval met zijn zwaard te laten uitvoeren
- Om David met andere spelfiguren te laten spreken
- Om terug te keren naar het vorige scherm

Toets C
- Om David te laten springen
- Om op de inleidende schermen keuzes te maken
- Om op het hoofdscherm kauzes te maken

Opmerking: In verband met de driedimensionaliteit van *Light Crusader* worden alle bewegingen van het spel gestuurd door de diagonale richtingstoetsen op het bedieningsblok.

GETTING STARTED

① After the Sega and Treasure logos, the *Light Crusader* Title screen appears. Press Start.

② From the Start screen, select one of four modes. Highlight a mode by pressing the D-Button UP or DOWN, and press Start or Button C to select.

③ Choose the language to be used for the game text. Highlight LANGUAGE ENGLISH and press Start or Button C to bring up the Language screen. On the Language screen, highlight the language of your choice and press Button C.

SPIELSTART

① Nach den Sega- und Treasure-Logos erscheint der *Light Crusader*-Titelbildschirm. Drücken Sie Start.

② Wählen Sie eine von vier Betriebsarten auf dem Startbildschirm. Heben Sie die gewünschte Betriebsart hervor, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken, und drücken Sie anschließend Start oder Taste C zur Eingabe Ihrer Wahl.

③ Wählen Sie die für den Spieltext zu verwendende Sprache. Heben Sie LANGUAGE ENGLISH hervor, und drücken Sie Start oder Taste C, um den Sprachenbildschirm (Language) aufzurufen. Heben Sie auf dem Sprachenbildschirm (Language) die gewünschte Sprache hervor, und drücken Sie anschließend Taste C.

MISE EN ROUTE

① Après les logos Sega et Treasure, l'écran-titre *Light Crusader* apparaît. Appuyez sur Start.

② Sur l'écran-titre, choisissez l'un des quatre modes disponibles. Sélectionnez le mode désiré en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D, puis appuyez sur Start ou sur le bouton C pour valider votre choix.

③ Choisissez la langue désirée pour le texte du jeu. Sélectionnez LANGUAGE ENGLISH et appuyez sur Start ou sur le bouton C pour faire apparaître l'écran de sélection de langue. Sur l'écran de sélection de langue, sélectionnez la langue de votre choix et appuyez sur le bouton C.

①

②

③

PREPARATIVOS

① Después de los logotipos Sega y Treasure, aparecerá la pantalla del título de *Light Crusader*. Pulse Start.

② Desde la pantalla de inicio, seleccione un modo entre cuatro. Resalte un modo pulsando el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO, o pulse Start o el Botón C para seleccionarlo.

③ Elija el idioma a utilizarse en los textos del juego. Resalte LANGUAGE ENGLISH y pulse Start o el Botón C para acceder a la pantalla de idiomas. En la pantalla de idiomas, resalte el idioma de su elección y pulse el Botón C

PREPARATIVI

① Dopo i logo Sega e Treasure, appare la schermata del titolo di *Light Crusader*. Premi Start.

② Dalla schermata Start, scegli una delle quattro modalità. Seleziona una modalità premendo il tasto direzionale in SU o GIÙ e premi Start o il tasto C per selezionare.

③ Scegli la lingua da usare nel testo del gioco. Seleziona LANGUAGE ENGLISH e premi Start o C per far apparire la schermata di selezione della lingua. Su questa schermata fai la tua selezione e premi C

SPELFÖRBEREDELSER

① Efter varumärkena för Sega och Treasure tänds titelskärmen för *Light Crusader*. Tryck på Start

② Välj ett av de fyra olika lägena på startskärmen. Markera ett läge genom att trycka D-knappen UPPÅT eller NEDÅT, och tryck sedan på Start eller på C-knappen för att välja det läget.

③ Välj vilket språk du vill se texterna i spelet på. Markera LANGUAGE ENGLISH (Språk: Engelska) och tryck på Start eller på C-knappen så tänds språkskärmen. Markera sedan det språk du vill använda på språkskärmen och tryck på C-knappen.

BEGINNEN

① Na de logo's van Sega en Treasure verschijnt het titelscherm van *Light Crusader*. Druk op Start.

② Op het startscherm kies je een van de vier mods. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering naar de gewenste modus te verplaatsen en druk op Start of op toets C om te kiezen.

③ Kies de taal die je voor het spel wilt gebruiken. Verplaats de markering naar LANGUAGE ENGLISH (= Taal Engels) en druk op Start of op toets C om het taalkeuzescherm te laten verschijnen. Op het taalkeuzescherm verplaats je de markering naar de gewenste taal en druk je op toets C.

BEGIN THE QUEST

Select GAME START to start a game. The Load Select screen appears.

Select NEW GAME to start from the beginning, or select a game that has been previously saved.

Highlight one of the four files with the D-Button, and press Start or Button C to select a game.

BEGINNEN SIE DIE SUCHE

Wählen Sie GAME START zum Starten eines Spiels. Daraufhin erscheint der Spielwahl-Bildschirm (Load Select).

Wählen Sie entweder NEW GAME, um ein neues Spiel zu beginnen, oder ein vorher sichergestelltes Spiel.

Heben Sie eine der vier Dateien mit dem Steuerkreuz hervor, und drücken Sie Start oder Taste C zur Wahl des Spiels.

COMMENCER LA RECHERCHE

Choisissez GAME START pour commencer un jeu. L'écran Load Select apparaît.

Choisissez NEW GAME pour commencer le jeu depuis le début ou bien choisissez un jeu précédemment sauvegardé.

Pour choisir un jeu sauvegardé, sélectionnez l'un des quatre fichiers avec le bouton D, puis appuyez sur Start ou sur le bouton C.

COMENZAR LA BÚSQUEDA

Seleccione GAME START para comenzar un juego. Aparecerá la pantalla de selección de carga.

Seleccione NEW GAME para comenzar desde el principio, o seleccione un juego que haya sido guardado previamente.

Resalte uno de los cuatro archivos con el Botón D, y pulse Start o el Botón C para seleccionar un juego.

INIZIARE L'AVVENTURA

Scegli GAME START per iniziare un gioco. Apparirà la schermata Load Select.

Scegli NEW GAME per partire dall'inizio o scegli una partita precedentemente registrata.

Seleziona una delle quattro partite con il tasto direzionale e premi Start o C per confermare

UPPDRAGET BÖRJAR

Markera GAME START för att starta spelet. Inläddningskärmen tänds.

Välj NEW GAME (Nytt spel) om du vill starta från början, eller välj ett spel som du sparat undan tidigare.

Markera en av de fyra filerna med D-knappen och tryck på Start eller på C-knappen för att välja det spelet.

[illegible] ZOEKTOCHT

Kies GAME START (= Beginnen met spelen) om met spelen te beginnen. Het laadkeuzescherm verschijnt.

Kies NEW GAME (= Nieuw spel) om met een nieuw spel te beginnen of kies een spel dat je eerder hebt bewaard.

Verplaats de markering naar een van de vier bestanden door gebruikmaking van de R-toets, en druk op Start of op toets C om een spel te kiezen.

COPY A GAME

Use this mode to make a copy of a previously saved game. Select COPY FILE.

Highlight the game you want to copy, and press Button C.

Next, highlight the location you wish to store the game data on the Copy To screen. If you select a location that already has game data, the old data will be erased. Press Button C.

SPIEL KOPIEREN

Benutzen Sie diese Betriebsart, um eine Kopie eines vorher sichergestellten Spiels anzufertigen. Wählen Sie COPY FILE.

Heben Sie das zu kopierende Spiel hervor, und drücken Sie Taste C.

Heben Sie dann auf dem Kopierziel-Bildschirm (Copy To) den Speicherplatz hervor, in dem Sie die Spieldaten speichern wollen. Wenn Sie einen Speicherplatz wählen, der bereits Spieldaten enthält, werden die alten Daten gelöscht. Drücken Sie Taste C.

COPIER UN JEU

Utilisez ce mode pour copier un jeu précédemment sauvegardé. Choisissez pour cela COPY FILE.

Sélectionnez le jeu que vous désirez copier, puis appuyez sur le bouton C.

Sur l'écran Copy To, sélectionnez la position sur laquelle vous voulez copier ce jeu. Si cette position est déjà occupée, le nouveau jeu effacera l'ancien. Appuyez sur le bouton C.

COPIAR UN JUEGO

Utilice este modo para hacer una copia de un juego guardado previamente. Seleccione COPY FILE.

Resalte el juego que quiera copiar, y pulse el Botón C.

Luego, resalte la ubicación en la que desee almacenar los datos del juego en la pantalla de "copiar a". Si selecciona una ubicación que ya tenga datos de juego, los datos antiguos serán borrados. Pulse el Botón C

COPIARE UNA PARTITA

Usa questa modalità per fare una copia di una partita registrata precedentemente. Scegli COPY FILE.

Seleziona la partita che vuoi copiare e premi C

Poi, scegli il posto dove intendi registrare i dati della schermata Copy To. Se scegli un posto che ha già dati di una partita, i dati vecchi saranno cancellati. Premi C.

KOPIERING AV SPEL

Det här läget kan du använda när du vill göra en kopia av ett undansparat spel. Markera COPY FILE.

Markera det spel du vill kopiera och tryck på C-knappen.

Markera sedan var du vill spara undan kopian på skärmen Copy To (Kopiera till). Om du väljer en minnesplats där det redan finns data undansparade, kommer de gamla data att raderas. Tryck på C-knappen.

KOPIËREN VAN EEN SPEL

Gebruik deze modus om een kopie van een eerder bewaard spel te maken (Kies COPY FILE (= Kopieer bestand).

Verplaats de markering naar het spel dat je wilt kopiëren en druk op toets C.

Verplaats daarna, op het scherm Copy To (= Kopieer naar), de markering naar de geheugenpositie waarin je de spelgegevens wilt opslaan. Indien je een geheugenpositie kiest waarin reeds spelgegevens zijn opgeslagen, dan zullen de oude gegevens worden gewist. Druk op toets C.

The computer asks you to confirm. Highlight YES or NO and press Button C. You return to the Copy To screen if you select NO.

After a game has been copied, press Button C to return to the Start screen.

Note: Press Button B at any time to return to the previous screen

Der Computer fordert Sie auf Ihre Wahl zu bestätigen. Heben Sie entweder YES oder NO hervor, und drücken Sie Taste C. Wenn Sie NO wählen, wird wieder auf den Kopierziel-Bildschirm (Copy To) zurückgeschaltet

Nachdem ein Spiel kopiert worden ist, drücken Sie Taste C, um zum Startbildschirm zurückzukehren.

Hinweis: Durch Drücken der Taste B können Sie jederzeit auf den vorhergehenden Bildschirm zurückschalten.

L'ordinateur vous demande de confirmer votre intention. Sélectionnez YES ou NO puis appuyez sur le bouton C. Si vous choisissez NO, vous revenez à l'écran Copy To.

Après avoir copié un jeu, appuyez sur le bouton C pour revenir à l'écran Start.

Remarque : Vous pouvez appuyer sur le bouton B à n'importe quel moment pour revenir à l'écran précédent.

El ordenador le pedirá confirmar. Resalte YES o NO y pulse el Botón C. Si selecciona NO, volverá a la pantalla de "copiar a"

Después de que haya sido copiado un juego, pulse el Botón C para volver a la pantalla de inicio

Nota: Pulse el Botón B en cualquier momento para volver a la pantalla anterior

Il computer ti chiede di confermare. Scegli se YES o NO e premi il tasto C. Ritorni alla schermata Copy To se scegli NO.

Dopo che una partita è stata copiata, premi C per tornare alla schermata Start.

Nota: Premi B in ogni momento per tornare alla schermata principale

Datorn ber dig att bekräfta. Markera YES (Ja) eller NO (Nej) och tryck på C-knappen. Om du väljer NO kommer du tillbaks till Copy To-skärmen.

När spelet är kopierat så tryck på C-knappen för att komma tillbaks till startskärmen.

Observera: Tryck på B-knappen när som helst om du vill hoppa tillbaks till föregående skärm.

Je wordt gevraagd om jouw keuze te bevestigen. Verplaats de markering naar YES (= Ja) of NO (= Nee) en druk op toets C. Indien je NO (= Nee) kiest, zul je naar het scherm Copy To (= Kopieer naar) terugkeren.

Na het kopiëren van een spel druk je op toets C om naar het startscherm terug te keren

Opmerking: Druk op elk gewenst tijdstip op toets B om naar het vorige scherm terug te keren.

DELETE A GAME

Select DELETE FILE to erase a file you no longer want

On the Delete File screen, highlight a file, then press Button C.

The computer confirms your choice. Highlight YES or NO and press Button C. You return to the Delete File screen if you select NO.

After a game has been deleted, press Button C to return to the Start screen.

Note: Press Button B at any time to return to the previous screen.

SPIEL LÖSCHEN

Wählen Sie DELETE FILE um eine nicht mehr benötigte Datei zu löschen.

Heben Sie auf dem Dateilöschungs-Bildschirm (Delete File) die gewünschte Datei hervor, und drücken Sie dann Taste C.

Der Computer fordert Sie auf Ihre Wahl zu bestätigen. Heben Sie entweder YES oder NO hervor, und drücken Sie Taste C. Wenn Sie NO wählen, wird wieder auf den Dateilöschungs-Bildschirm (Delete File) zurückgeschaltet

Nachdem ein Spiel gelöscht worden ist, drücken Sie Taste C, um zum Startbildschirm zurückzukehren.

Hinweis: Durch Drücken der Taste B können Sie jederzeit auf den vorhergehenden Bildschirm zurückschalten

EFFACER UN JEU

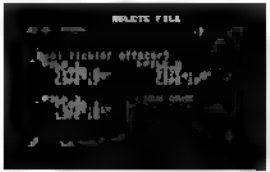
Choisissez DELETE FILE pour effacer un fichier dont vous n'avez plus besoin.

Sur l'écran Delete File, sélectionnez un fichier puis appuyez sur le bouton C.

L'ordinateur vous demande de confirmer votre intention. Sélectionnez YES ou NO puis appuyez sur le bouton C. Si vous choisissez NO, vous revenez à l'écran Delete File.

Après avoir effacé un jeu, appuyez sur le bouton C pour revenir à l'écran Start

Remarque : Vous pouvez appuyer sur le bouton B à n'importe quel moment pour revenir à l'écran précédent



BORRAR UN JUEGO

Seleccione DELETE FILE para borrar un archivo que no necesite más.

En la pantalla de borrar archivo, resalte un archivo, y luego pulse el Botón C

El ordenador confirmará su opción Resalte YES o NO y pulse el Botón C Si selecciona NO volverá a la pantalla de borrar archivo.

Después de que haya sido borrado un juego, pulse el Botón C para volver a la pantalla de inicio.

Nota Pulse el Botón B en cualquier momento para volver a la pantalla anterior

CANCELLARE UNA PARTITA

Scegli DELETE FILE per cancellare una partita che non vuoi più.

Sulla schermata Delete File seleziona una partita e premi C

Il computer conferma la tua scelta. Seleziona YES o NO e premi C Se scegli NO ritorni alla schermata Delete File

Dopo che una partita è stata cancellata, premi C per tornare alla schermata Start.

Nota: Premi B in qualsiasi momento per tornare alla schermata precedente.

RADERING AV ETT SPEL

Välj DELETE FILE när du vill radera en fil som du inte behöver längre.

Markera en fil på filraderingsskärmen (Delete File) och tryck sedan på C-knappen.

Datorn ber dig bekräfta ditt val. Markera YES (Ja) eller NO (Nej) och tryck på C-knappen. Om du väljer NO kommer du tillbaks till filraderingsskärmen.

När spelet är raderat så tryck på C-knappen för att komma tillbaks till startskärmen.

Observera: Tryck på B-knappen när som helst om du vill hoppa tillbaks till föregående skärm.

WISSEN VAN EEN SPEL

Kies DELETE FILE (WIS SPEL) om een spel te wissen dat je niet langer nodig hebt

Op het scherm Delete File (= Wis bestand) verplaats je de markering naar een bestand en vervolgens druk je op toets C.

Jouw keuze za. door de computer worden bevestigd. Verplaats de markering naar YES (= Ja) of NO (= Nee) en druk op toets C. Indien je NO (= Nee) kiest, zul je naar het startscherm terugkeren.

Na het wissen van een spel druk je op toets C om naar het startscherm terug te keren.

Opmerking: Druk op elk gewenst tijdstip op toets B om naar het vorige scherm terug te keren.

MOVING THE WARRIOR

① Sword Slash

Press Button B when next to an opponent to attack. You can also hit certain objects this way when you need to do so.

② Leap

Press Button C to leap. Press the D-Button to guide the leap.

③ Jumping Thrust

Attack a distant opponent. Hold the D-Button in the direction of an opponent and press Button C simultaneously. Halfway through the leap, release Button C and press Button B.

BEWEGEN DES KRIEGERS

① Schwerthieb

Drücken Sie Taste B zum Angreifen, wenn Sie sich in der Nähe eines Gegners befinden. Im Bedarfsfall können Sie auf diese Weise auch bestimmte Objekte treffen.

② Sprung

Drücken Sie Taste C, um zu springen. Lenken Sie den Sprung mit Hilfe des Steuerkreuzes.

③ Sprungvorstoß

Damit greifen Sie einen weiter entfernten Gegner an. Halten Sie das Steuerkreuz in die Richtung des Gegners, während Sie gleichzeitig Taste C drücken. Lassen Sie Taste C mitten im Sprung los, und drücken Sie Taste B.

DÉPLACER LE GUERRIER

① Donner un coup d'épée

Approchez-vous de votre adversaire et appuyez sur le bouton B. Vous pouvez également utiliser cette technique pour donner des coups à certains objets lorsque c'est nécessaire.

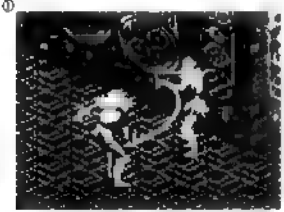
② Sauter

Appuyez sur le bouton C pour sauter. Appuyez sur le bouton D pour diriger votre saut.

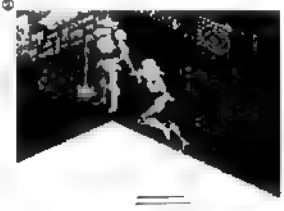
③ Donner un coup d'épée en sautant

Vous pouvez attaquer un ennemi se trouvant loin de vous. Tout en maintenant le bouton D enfoncé dans la direction de l'adversaire, appuyez sur le bouton C. Au milieu du saut, relâchez le bouton C et appuyez sur le bouton B.

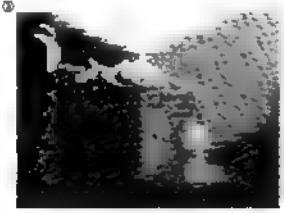
①



②



③



MOVIMIENTOS DE GUERRERO

① Golpe de espada

Pulse el Botón B para atacar cuando se encuentre junto a un oponente. También podrá golpear ciertos objetos de esta manera cuando necesite hacerlo

② Salto

Pulse el Botón C para saltar. Pulse el Botón D para guiar el salto.

③ Ataque con salto

Ataque a un oponente lejano. Mantenga pulsado el Botón D en la dirección de un oponente y pulse simultáneamente el Botón C. En la mitad del salto, suelte el Botón C y pulse el Botón B.

MUOVERE IL GUERRIERO

① Colpo di taglio

Premi B quando sei vicino ad un avversario per attaccare. Puoi anche colpire alcuni oggetti nella stessa maniera quando ne hai bisogno.

② Salto

Premi il tasto C per saltare. Premi il tasto direzionale per dirigere il salto.

③ Sciabolata in volo

Attacca un avversario da lontano. Tieni premuto il tasto direzionale nella direzione di un avversario e premi C simultaneamente. A mezz'aria, lascia il tasto C e premi B.

HUR DU FLYTTAR OMKRING DIN SLAGSKÄMPE

① Svärdshugg

Tryck på B-knappen när du befinner dig bredvid en fiende för att anfalla honom. Det går även att slå till olika föremål på samma sätt när det behövs.

② Hopp

Tryck på C-knappen för att hoppa. Styr hoppet med D-knappen.

③ Hoppstöt

Attackera en avlägsen fiende. Håll D-knappen tryckt i fiendens riktning och tryck samtidigt på C-knappen. Släpp upp C-knappen halvvägs genom hoppet och tryck på B-knappen i stället.

BEWEGINGEN VAN DE STRIJDER

① Zwaardslag

Druk op toets B om een tegenstander aan te vallen die zich vlakbij bevindt. Ook kun je deze beweging gebruiken om bepaalde voorwerpen te raken, indien dat nodig is.

② Springen

Druk op toets C om te springen. Druk op de R-toets om de richting van jouw sprong te bepalen.

③ Sprongstoot

Gebruik deze beweging om een verre tegenstander aan te vallen. Houd de R-toets in de richting van jouw tege[illegible]rtijd op toets C. Halverwege jouw sprong laat je toets C los en druk je op toets B.

④ Cast Spell

Press the D-Button to set the direction of your spell, and press Button A to cast the spell. Opponents in the path of attack spells are affected See pages 60-62 on how to select spells.

⑤ Converse

When facing a character, press Button B to talk with him or her. Press any button to forward through the conversation.

⑥ Flip Switch

Flip a switch to open a door. Stand in front of the switch and press Button B

④ Zauberspruch ausstoßen

Bestimmen Sie die Richtung Ihres Zauberspruchs mit dem Steuerkreuz, und drücken Sie Taste A, um den Zauberspruch auszustoßen. Gegner, die sich in der Richtung von Angriffssprüchen befinden, werden davon betroffen. Näheres zur Wahl von Zaubersprüchen erfahren Sie auf Seiten 60-62.

⑤ Sich unterhalten

Wenn Sie einer Spielfigur gegenüber stehen, drücken Sie Taste B, um mit ihr zu sprechen. Durch Drücken einer beliebigen Taste können Sie die Unterhaltung beschleunigen.

⑥ Schalter betätigen

Betätigen Sie einen Schalter, um eine Tür zu öffnen. Stellen Sie sich vor den Schalter, und drücken Sie Taste B.

④ Lancer un sortilège

Choisissez la direction dans laquelle vous voulez lancer le sortilège avec le bouton D et appuyez sur le bouton A. Les ennemis sur la trajectoire du sortilège sont ensorcelés. Les sortilèges sont décrits plus en détail aux pages 60-62.

⑤ Parler

Pour parler à un personnage, placez-vous devant lui et appuyez sur le bouton B. Appuyez sur n'importe quel bouton pour accélérer la [redacted].

⑥ Agir sur un commutateur

L'ouverture des portes est commandée par des commutateurs. Pour déverrouiller une porte placez-vous devant le commutateur et appuyez sur le bouton B.

④

⑤

⑥

④ Lanzar hechizo

Pulse el Botón D para ajustar la dirección de su hechizo, y pulse el Botón A para lanzar el hechizo. Los oponentes que se encuentren en la trayectoria de hechizos de ataque serán afectados. Consulte las páginas 61-63 para ver cómo seleccionar hechizos.

⑤ Conversación

Cuando se encuentre de cara a un personaje, pulse el Botón B para hablar con él o ella. Pulse cualquier botón para avanzar por la conversación.

⑥ Accionar interruptor

Accione un interruptor para abrir una puerta. Situese enfrente del interruptor y pulse el Botón B.

④ Lanciare un incantesimo

Premi il tasto direzionale per determinare la direzione dell'incantesimo e premi A per lanciarlo. Saranno colpiti gli avversari nella direzione del cerchio. Vedi le pagine 61-63 su come scegliere gli incantesimi.

⑤ Parlare

Quando sei di fronte ad un personaggio, premi B per parlargli. Premi un tasto per andare avanti nella conversazione.

⑥ Abbassare le leve

Abbassa le leve per aprire le porte. Stai in fronte alla leva e premi B.

④ Förtrollning

Tryck på D-knappen för att ställa in trollformelns riktning, och på A-knappen för att uttala trollformeln. Motståndare som befinner sig i den inställda riktningen blir förtrollade. Se på sidorna 61-63 hur man väljer trollformler.

⑤ Tala

När du är vänd mot en figur kan du trycka på B-knappen för att tala med honom eller henne. Tryck på vilken knapp som helst för att bläddra vidare genom konversationen.

⑥ Slå om strömbrytare

Slå om strömbrytare för att öppna dörrar. Ställ dig framför strömbrytaren och tryck på B-knappen.

④ Toverformules

Druk op de R-toets om de richting van jouw toverformule in te stellen, en druk op toets A om de toverformule uit te voeren. De tegenstanders die zich op de route van de aanvalstoverformule bevinden, zullen hierdoor worden getroffen. Zie blz. 61-63 voor het kiezen van de toverformule.

⑤ Converseren

Wanneer je tegenover een spelfiguur staat, druk je op toets B om met hem/haar te kunnen spreken. Druk op een willekeurige toets om het gesprek sneller te laten verlopen.

⑥ Schakelaar omzetten

Zet een schakelaar om zodat je een deur kunt openen. Ga vóór de schakelaar staan en druk op toets B.

AROUND TOWN

You start your adventure in the Throne Room of King Weeden's castle. Because of the nature of your mission, the king has given you special permission to explore anywhere you want, even the castle.

You can purchase various items at the shops in the town, provided you have enough gold to do so. The amount of gold you have is listed on the Main screen (see page 40). King Weeden has given you 200 gold pieces (G.P.) to start with. Spend them wisely. To purchase an item, walk over or next to it. You are asked if you want to buy it. Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight YES or NO. Press Button C.

While searching for the missing villagers, talk with anybody you can. Some of what you hear might just be idle gossip, but on the other hand.

UNTERWEGS IN DER STADT

Sie beginnen Ihr Abenteuer im Thronsaal von König Weedens Schloß. Wegen der Besonderheit Ihres Auftrages hat der König Ihnen eine Sondererlaubnis erteilt, jeden gewünschten Ort zu erforschen, sogar das Schloß.

In den Läden der Stadt können Sie verschiedene Gegenstände kaufen, vorausgesetzt, Sie haben genug Gold dafür. Der Goldbetrag, über den Sie verfügen, wird auf dem Hauptmenü angezeigt (siehe Seite 40). Sie haben von König Weeden 200 Goldstücke (G.P.) als Startkapital erhalten. Geben Sie sie sinnvoll aus. Um einen Gegenstand zu kaufen, gehen Sie darüber, oder stellen Sie sich daneben. Sie werden dann gefragt, ob Sie ihn kaufen wollen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um entweder YES oder NO hervorzuheben. Drücken Sie anschließend Taste C.

Sprechen Sie auf Ihrer Suche nach den vermißten Dorfbewohnern mit möglichst vielen Leuten. Einiges von dem, was Sie hören, ist vielleicht nur Klatsch, aber andererseits. .

DANS LA VILLE

Votre aventure commence dans la salle du trône du château du Roi Weeden. Le Roi Weeden vous a donné carte blanche pour votre mission et vous avez même le droit d'explorer le château.

Vous pourrez acheter des objets dans les magasins à condition, bien sûr, de pouvoir les payer. Le nombre de pièces d'or dont vous disposez est indiqué sur l'écran principal (voir page 40). Le Roi Weeden vous a donné 200 pièces d'or (G.P.) pour votre mission. Ne les gaspillez pas. Pour acheter un objet, marchez dessus ou placez-vous à côté. Il vous est alors demandé si vous voulez l'acheter. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner YES ou NO, puis validez avec le bouton C.

Au cours de votre recherche, essayez de parler à tous les personnages que vous rencontrez. Leurs bavardages ne sont pas toujours dénués d'intérêt.

POR LA CIUDAD

Comenzará su aventura en la sala del trono del castillo del Rey Weeden. Debido a la naturaleza de su misión, el rey le ha dado un permiso especial para explorar donde usted quiera, incluso en el castillo.

Podrá adquirir varios objetos en las tiendas de la ciudad si tiene el suficiente oro para hacerlo. La cantidad de oro que tenga se listará en la pantalla principal (consulte la página 41). El Rey Weeden le ha otorgado 200 piezas de oro (G.P) con las que comenzar. Gástelas sabiamente. Para adquirir un objeto, camine sobre él o junto a él. Se le preguntará si quiere comprarlo. Pulse el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para resaltar YES o NO. Pulse el Botón C.

Mientras busca los habitantes desaparecidos, hable con todo el que pueda. Algo de lo que oiga puede que sean sólo habladurías, pero por otro lado.

IN CITTÀ

Inizi la tua avventura nella sala del trono del castello di Re Weeden. Vista la natura speciale della tua missione, il Re ti ha dato il permesso speciale di esplorare dove vuoi, anche il castello.

Puoi acquistare oggetti nei negozi in città se hai abbastanza oro per comprarli. L'ammontare dell'oro che possiedi è indicato nella schermata principale (vedi pag. 41). Re Weeden ti ha dato 200 pezzi d'oro (G.P.) per iniziare. Spendili con intelligenza. Per comprare un oggetto, cammina sopra o vicino. Ti viene chiesto se lo vuoi comprare. Premi il tasto direzionale a SINISTRA o DESTRA per scegliere YES o NO. Premi C.

Mentre sei alla ricerca dei suddetti scomparsi, parla con più gente che puoi. Ciò che senti potrebbero essere solo chiacchere, ma non si sa mai.

UTE PÅ STAN

Ditt äventyr börjar i Tronsalen på Kung Weedens slott. Eftersom ditt uppdrag är så viktigt har du fått specialtillstånd av kungen att utforska precis var du vill, till och med på slottet.

Du kan köpa olika varor i affärerna på stan, om du bara har tillräckligt mycket guld i pungen. Hur mycket guld du har visas på huvudskärmen (se sidan 41). Kung Weeden har gett dig 200 guldpengar (GP) i förskott. Spendera dem på ett förnuftigt sätt. Du köper en vara genom att gå över eller bredvid den. Då blir du tillfrågad om du vill köpa den varan. Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att markera YES (Ja) eller NO (Nej). Tryck på C-knappen.

Snacka med alla du kan medan du letar efter de försvunna byborna. Det mesta du får höra är nog bara rent skvaller, men man vet ju aldrig.

IN DE STAD

Je begint jouw avontuur in de troonzaal van het kasteel van Koning Weeden. Vanwege het karakter van jouw opdracht heeft de koning jouw speciale toestemming gegeven om overal te zoeken, zelfs in het kasteel.

In de winkels in de stad kun je verschillende artikelen kopen, mits je daarvoor voldoende goud in je bezit hebt. De hoeveelheid goud die je in jouw bezit hebt, wordt op het hoofdscherm aangegeven (zie blz. 41). King Weeden heeft jou 200 goudstukken (G.P) gegeven om mee te beginnen. Wees er zuinig op. Om een artikel te kopen, moet je eroverheen lopen of er naast gaan staan. Je wordt gevraagd of je het artikel wilt kopen. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de markering op YES (= Ja) of NO (= Nee) te zetten. Druk op toets C.

Tijdens jouw zoektocht naar de vermiste dorpelingen moet je zoveel mogelijk mensen zien te spreken. Sommige verhalen die je hoort, zijn alleen maar roddelpraat, maar soms..

Green Row Pub

There's always a wild tale or two to be heard in the Green Row Pub. Some food items are also for sale here.

Weapon Shop

The items might be a little expensive, but you're guaranteed excellent quality.

Inn

A stay at the inn is well worth the 10 G.P bill you pay. Stay a night and any Hit Points you previously lost are restored. Magical element capsules (see pages 46–54) are for sale here.

[redacted]

The king's advisor has been hard at work trying to locate the missing people. She sometimes has clues which can help direct you.

Green Row-Kneipe

In der Green Row-Kneipe gibt es immer die eine oder andere abenteuerliche Geschichte zu hören. Hier kann man auch einige Nahrungsmittel kaufen.

[redacted]

Die hier erhältlichen Artikel mögen vielleicht etwas teuer sein, dafür garantiert man Ihnen aber ausgezeichnete Qualität.

[redacted]

Ein Aufenthalt im Wirtshaus ist sicherlich die 10 G.P wert, die Sie bezahlen. Bei einer Übernachtung werden alle Trefferpunkte, die Sie vorher verloren haben, wiederhergestellt. Hier können Sie magische Elementkapseln kaufen (siehe die Seiten 46–54).

Orakel

Die Beraterin des Königs hat sich intensiv bemüht, die vermißten Leute ausfindig zu machen. Manchmal hat sie Tips, die Ihnen behilflich sein können, den richtigen Weg zu finden.

Le pub de Green Row

Il y a toujours une histoire extraordinaire ou deux à écouter au pub de Green Row. On y vend aussi quelques produits alimentaires.

Le magasin d'armes

Les armes y sont certes un peu chères, mais elles sont d'excellentes qualités.

L'auberge

Un séjour à l'auberge vaut bien 10 pièces d'or (G.P.). Après une bonne nuit de sommeil, vous retrouverez tous les points d'énergie que vous avez perdus. Vous pourrez aussi y acheter des capsules d'élément magiques (voir pages 48–54).

L'oracle

La conseillère du Roi fait tout son possible pour vous aider à retrouver les villageois disparus. Elle vous donne parfois des indices utiles pour vous diriger.

La taberna de Green Row

Siempre habrá algún que otro cuento extraordinario que escuchar en la taberna de Green Row. También habrá artículos de comida a la venta aquí.

Tienda de armas

Las armas puede que sean un poco caras pero se le garantiza una calidad excelente.

[redacted]

Una estancia en la posada merece bien la pena: las 10 piezas de oro que pagará por ella. Pase una noche y los puntos de acierto que perdió previamente serán repuestos. Aquí habrá a la venta cápsulas de elementos mágicos (consulte las páginas 47-55).

Oráculo

La consejera del rey ha estado trabajando duro intentando localizar a la gente desaparecida. Ella tendrá a veces pistas que le podrán ayudar a orientarlo

Pub Green Row

C'è sempre qualche storia interessante da sentire a Green Row Pub. Inoltre puoi sempre comprare del cibo.

[redacted]

Gli articoli sono forse un pò cari: ma la qualità è garantita.

[redacted]

Una notte nella locanda vale bene i 10 G.P. del prezzo. Rimani una notte e tutte le ferite (quindi gli Hit Points) che hai ricevuto saranno restituite. Qui puoi comprare capsule di elementi magici (vedi pag. 47-55).

Oracolo

Il consigliere del Re ha lavorato duro per trovare i sudditi spariti. Può avere degli indizi che ti servono.

Puben Green Row

På puben Green Row är det alltid någon som drar en eller annan rövarhistoria. Man kan köpa lite käk där också.

Vapenaffären

Varorna verkar kanske lite i dyraste laget, men du kan vara säker på att du får allra högsta kvalitet.

Värdshuset

En övernattning på värdshuset är väl värd de 10 guldpengar det kostar. Efter en övernattning får du tillbaks alla träffpoäng som du blivit av med. På värdshuset säljs även magiska elementkapslar (se sidorna 47-55).

[redacted]

Kungens rådgivare har jobbat hårt för att försöka hitta de försvunna byborna. Ibland har hon någon ledtråd som kan hjälpa dig på traven.

Café Green Row

In café Green Row doen altijd de meest bizarre verhalen de ronde. Ook kun je hier etenswaren kopen.

Wapenwinkel

Deze artikelen zijn wellicht iets aan de dure kant, maar de kwaliteit ervan is altijd uitstekend.

Herberg

Een verblijf in de herberg is de 10 goudstukken die je hiervoor neertelt, dubbel en dwars waard. Wanneer je hier overnacht zul je alle trefferpunten die je eerder hebt verloren, weer terugkrijgen. Hier kun je magische elementcapsules kopen (zie blz. 47-55).

[redacted]

De raadgeefster van de koning heeft alles in het werk gesteld om de vermisten op te sporen. Soms geeft ze aanwijzingen die jou in de goede richting kunnen sturen.

GAME SCREEN

① Your Hit Points

② Currently Selected Spell

③ Enemy's Hit Points

SPIELBILDSCHIRM

① Ihre Trefferpunkte

② Gegenwärtig gewählter Zauberspruch

③ Trefferpunkte des Gegners

L'ÉCRAN DE JEU

① Vos points d'énergie

② Le sortilège actuellement choisi

③ Les points d'énergie de l'adversaire

PANTALLA DEL JUEGO

① Sus puntos de acierto

② Hechizo seleccionado

[redacted]

③ Puntos de acierto del enemigo

SCHERMATA DI GIOCO

① Hit Points

② Incantesimo in uso

③ Hit Points del nemico

SPELSKÄRMEN

① Dina träffpoäng

[redacted]

③ Fiendens träffpoäng

SPELSCHERM

① Jouw trefferpunten

② Geactiveerde toverformule

③ Trefferpunten van vijand

MAIN SCREEN

Press Start during game play to bring up the Main screen. From the Main screen, you can access the following:

INVENTORY
All items ,save weapons, armour and gloves) you are currently carrying.

EQUIP
Weapons, armour and gloves you have.

MAP
Maps of the places you have explored so far.

LANGUAGE: ENGLISH
Language for game text (see page 16)

HAUPTMENÜ

Drücken Sie Start während des Spielverlaufs, um das Hauptmenu aufzurufen. Vom Hauptmenu aus haben Sie Zugang zu den folgenden Funktionen:

INVENTORY (INVENTAR)
Alle Gegenstände (außer Waffen, Harnisch und Handschuhen) die Sie gegenwärtig tragen.

EQUIP (AUSRÜSTUNG)
Waffen, Harnisch und Handschuhe, die sich in

MAP (LANDKARTE)
Landkarten der Orte, die Sie bislang erforscht

LANGUAGE. ENGLISH (SPRACHE)
Sprache für Spieltexte (siehe Seite 16).

L'ÉCRAN PRINCIPAL

Appuyez sur Start pendant le jeu pour faire apparaître l écran principal. Cet écran vous permet d'accéder à ce qui suit

INVENTORY (INVENTAIRE)
Tous les objets (armes, armures et gants) dont vous disposez actuellement

EQUIP (ÉQUIPEMENT)
Les armes, l armure et les gants dont vous êtes équipé

MAP (CARTE)
Les cartes des endroits déjà explorés.

LANGUAGE : ENGLISH (LANGUE : ANGLAIS)
Langue pour le texte du jeu (voir page 16)

PANTALLA PRINCIPAL

Pulse Start durante el juego para acceder a la pantalla principal. Desde la pantalla principal, podrá acceder a lo que sigue:

INVENTORY (Inventario)
Todos los objetos (armadura, guantes y armas para protegerse) que usted lleve en el momento.

EQUIP (Equipo)
Las armas, armadura y guantes que usted tenga

MAP (Mapa)
Mapas de los lugares que usted ha explorado hasta ahora.

LANGUAGE: ENGLISH (Idioma: Inglés)
Idioma del texto del juego (consulte la página 17).

SCHERMATA PRINCIPALE

Premi Start durante la partita per far apparire la schermata principale. Dalla schermata principale, puoi avere accesso a: seguenti

INVENTORY
Tutti gli oggetti che porti (eccetto armi, l'armatura e guanti)

EQUIP
Armi, armatura e guanti che porti

MAP
Mappe dei posti che hai esplorato fino ad adesso.

LANGUAGE: ENGLISH
Lingua per il testo del gioco (vedi pag. 17)

HUVUDSKÄRMEN

Om du trycker på Start under spelets gång kommer du till huvudskärmen. På huvudskärmen kan du kolla följande information:

INVENTORY (Lösöreförteckning)
Alla prylar (utom vapen, pansar och handskar) du har med dig för ögonblicket.

EQUIP (Utrustning)
Dina vapen, ditt pansar och dina handskar

MAP (Kartor)
Kartor över de ställen du hittills har utforskat

LANGUAGE: ENGLISH (Språk: Engelska)
Språk för texterna i spelet (se sidan 17)

HOOFDSCHERM

Druk tijdens het spelen op Start om het hoofdscherm te laten verschijnen. Op het hoofdscherm kun je de volgende opties kiezen:

INVENTORY (= Voorraad)
Alle artikelen (behalve wapens, pantsers en handschoenen) die je op dat moment draagt

EQUIP (= Uitrusting)
De wapens, pantsers en handschoenen die je in je bezit hebt

MAP (= Kaart)
De kaarten van de plaatsen die je tot dusver hebt verkend.

LANGUAGE: ENGLISH (= Taal: Engels)
De taal waarin je speelt (zie blz. 17).

MAGIC
Spell list and spell selection.

[redacted]
Game feature options.

Highlight an option with the D-Button, then press Button C to select. From any of the above, press Button B to return to the Main screen or press Start to return to the adventure.

MAGIC (MAGIE)
Liste und Auswahl der Zaubersprüche.

MODE (MODUS)
Optionen zur Veränderung von Spielmerkmalen.

Heben Sie die gewünschte Option mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor, und drücken Sie anschließend Taste C zur Eingabe Ihrer Wahl. Durch Drücken der Taste B können Sie von jeder der obigen Optionen aus wieder auf das Hauptmenu zurückschalten, oder drücken Sie Start, um das Abenteuer fortzusetzen.

MAGIC (MAGIE)
Liste et sélection des sortilèges.

MODE (OPTION)
Pour changer certains aspects du jeu.

Sélectionnez une option avec le bouton D puis appuyez sur le bouton C pour valider votre choix. A partir de l'une de ces options, appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran principal ou sur Start pour reprendre l'aventure.

MAGIC (MAGIA)
Lista de hechizos y selección de hechizos.

MODE (MODE)
Opciones de las características del juego.

Resalte una opción con el Botón D, y luego pulse el Botón C para seleccionarla. Desde cualquiera de las opciones, pulse el Botón B para volver a la pantalla principal o pulse Start para volver a la aventura.

MAGIC
Lista e selezione degli incantesimi.

MODE
Opzioni delle caratteristiche del gioco.

Seleziona un opzione con il tasto direzionale e premi C per confermare. Da qualsiasi delle opzioni, premi B per tornare alla schermata principale o premi Start per tornare all'avventura.

MAGIC (Magi)
Lista över trollformler med valmöjligheter

MODE (Spelsätt)
Olika inställningsmöjligheter i spelet.

Markera ett alternativ med D-knappen och tryck sedan på C-knappen för att mata in ditt val. Tryck på B-knappen när som helst på ovanstående skärmar om du vill hoppa tillbaks till huvudskärmen, eller på Start för att återvända till ditt äventyr

MAGIC (= Toverkunsten)
Lijst en selectie van toverformules.

MODE (= Modus)
Opties van het spel.

Gebruik de R-toets om de markering naar de gewenste optie te verplaatsen en druk daarna op toets C om te kiezen. Terwijl je een van de bovenstaande opties hebt gekozen, druk je op toets B om naar het hoofdscherm terug te keren, of op Start om weer verder te spelen.

Also on the Main screen is the following game information:

Life The number on the left represents your current Hit Points. The number on the right is the maximum number of Hit Points you can attain.

When your current Hit Points reach zero, the game is over unless you have a Pendant (see page 82).

Note: The maximum number of Hit Points increases by 10 if you find a Life Bubble.

Gold	The amount of money you have.
Play Time	The amount of time that has elapsed since the start of the game.

Das Hauptmenü enthält außerdem die folgenden Spielinformationen:

Leben Die linke Zahl repräsentiert Ihre gegenwärtigen Trefferpunkte. Die rechte Zahl ist die maximale Anzahl von Trefferpunkten, die Sie erzielen können.

Wenn die Zahl Ihrer gegenwärtigen Trefferpunkte Null erreicht, ist das Spiel zu Ende, es sei denn, Sie haben einen Anhänger (siehe Seite 82).

Hinweis: Die maximale Anzahl von Trefferpunkten wird um 10 erhöht, falls Sie eine Lebensblase finden.

Gold	Der Geldbetrag, über den Sie verfügen.
Spielzeit	Die seit Spielbeginn verstrichene Zeit.

L'écran principal vous fournit également les informations suivantes sur le jeu :

Life Le nombre à gauche représente vos points d'énergie actuels, le nombre à droite le maximum de points d'énergie que vous pouvez avoir.

Lorsque vous n'avez plus de points d'énergie, le jeu se termine sauf si vous disposez d'un << pendentif >> (voir page 82).

Remarque : Si vous trouvez une bulle d'énergie, le nombre maximum de points d'énergie augmente de 10.

Gold	La somme d'argent dont vous disposez.
Play Time	La durée écoulée depuis le début du jeu.

También en la pantalla principal se encuentra la siguiente información del juego.

Life (Vida) El número a la izquierda representa sus puntos de acierto actuales. El número a la derecha es el número máximo de puntos de acierto que puede obtener.

Cuando sus puntos de acierto actuales alcancen el cero, el juego habrá terminado a menos que tenga un colgante (consulte la página 83).

Nota El número máximo de puntos de acierto aumentará en 10 si encuentra una burbuja de vida.

Gold (Oro)	La cantidad de dinero que tiene usted.
Play Time (Tiempo de juego)	La cantidad de tiempo que ha transcurrido desde el comienzo del juego.

Inoltre sulla schermata principale appaiono le seguenti informazioni:

Life Il numero sulla sinistra rappresenta i tuoi Hit Points attuali. Il numero sulla destra è il massimo numero di Hit Points che puoi avere.

Quando i tuoi Hit Points si azzerano, la partita finisce se non hai un pendaglio (vedi pag. 83).

Nota: Il numero massimo di Hit Points aumenta di 10 se trovi una bolla della vita.

Gold	L'ammontare dei soldi che hai.
Play Time	Il tempo passato dall'inizio della partita.

På huvudskärmen visas även följande information:

Life (Liv) Numret till vänster är dina träffpoäng för ögonblicket. Numret till höger är det maximala antalet träffpoäng du kan komma upp.

När dina träffpoäng kommer ner på noll är spelet slut, om du inte råkar ha ett hängsmycke (se sidan 83).

Observera: Det maximala antalet träffpoäng ökar med 10 om du hittar en livsbubbla.

Gold (Guld)	Hur mycket pengar du har.
Play Time (Speltid)	Hur lång tid som gått sedan du började spela.

Op het hoofdscherm vind je bovendien de volgende gegevens:

Life (Leven) Het linker getal is het aantal trefferpunten dat je tot dusver hebt behaald. Het rechter getal is het maximale aantal trefferpunten dat je kunt behalen.

Wanneer je geen trefferpunten meer overhebt, is het spel voorbij tenzij je over een hanger beschikt (zie blz 83).

Opmerking: Wanneer je een levensbel vindt, zal het maximale aantal trefferpunten met 10 worden vermeerderd.

Gold (Goud)	De hoeveelheid geld waarover je beschikt
Play Time (Speel-tijd)	De hoeveelheid tijd die is verstreken sinds je met het spel bent begonnen.

Inventory

① **To use an item:**
Highlight one with the D-Button and press Button C. For many of the items, a message at the bottom of the screen appears informing you of the item's effect.

② **To change the item's position:**
Highlight an item with the D-Button and press Button A.

Move the highlighted item to an open box by pressing the D-Button, and press Button A or C to set. If you move the highlighted item to a box already containing an item, the other item moves to another box.

③ **To sort the item list:**
Group the items by type if desired. Highlight SORT at the bottom of the screen and press Button C.

Inventory (Inventar)

① **Um einen Gegenstand zu benutzen:**
Heben Sie einen Gegenstand mit dem Steuerkreuz hervor und drücken Sie Taste C. Bei vielen der Gegenstände erscheint eine Meldung am unteren Bildschirmrand, die Sie über die Wirkung des Gegenstands informiert.

② **Um die Position des Gegenstands zu ändern:**
Heben Sie einen Gegenstand mit dem Steuerkreuz hervor, und drücken Sie Taste A.

Bewegen Sie den hervorgehobenen Gegenstand mit Hilfe des Steuerkreuzes zu einem freien Kasten, und drücken Sie zur Eingabe Taste A oder C. Falls Sie den hervorgehobenen Gegenstand zu einem bereits besetzten Kasten bewegen, wird der darin enthaltene Gegenstand zu einem anderen Kasten verlagert.

③ **Um die Gegenstandsliste zu sortieren:**
Die Gegenstände können auf Wunsch nach Typen gruppiert werden. Heben Sie SORT am unteren Bildschirmrand hervor, und drücken Sie Taste C.

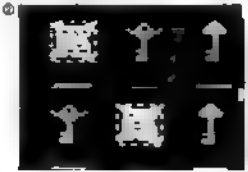
Inventory (Inventaire)

① **Pour utiliser un objet :**
Sélectionnez cet objet avec le bouton D, puis appuyez sur le bouton C. La fonction apparaît au bas de l'écran pour beaucoup d'objets

② **Pour changer la position de l'objet :**
Sélectionnez cet objet avec le bouton D et appuyez sur le bouton A.

Déplacez l'objet sélectionné sur une boîte ouverte à l'aide du bouton D, puis appuyez sur le bouton A ou C pour valider. Si la boîte choisie contient déjà un objet, cet objet est transféré dans une autre boîte.

③ **Pour trier la liste des objets :**
Si vous le désirez, vous pouvez trier les objets par type. Sélectionnez SORT au bas de l'écran et appuyez sur le bouton C.



Inventario

① **Utilizar un objeto:**
Resalte uno con el Botón D y pulse el Botón C. Para muchos objetos, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la pantalla informándole del efecto del objeto.

② **Cambiar la posición del objeto:**
Resalte un objeto con el Botón D y pulse el Botón A.

Mueva el objeto resaltado a un cuadro abierto pulsando el Botón D, y pulse el Botón A o C para ajustarlo. Si mueve el objeto resaltado a un cuadro que ya contenga un objeto, el otro objeto se desplazará a otro cuadro.

③ **Ordenar la lista de objetos.**
Agrupe los objetos según su tipo si lo desea. Resalte SORT en la parte inferior de la pantalla y pulse el Botón C.

Inventario

① **Per usare un oggetto:**
Selezionare uno con il tasto direzionale e premi C. Per la maggior parte degli oggetti, appare un messaggio in fondo allo schermo che ti informa dei suoi effetti.

② **Per cambiare la posizione di un oggetto:**
Seleziona un oggetto con il tasto direzionale e premi A.

Muovi l'oggetto selezionato su un contenitore aperto premendo il tasto direzionale e premi A o C per porlo. Se muovi l'oggetto selezionato in un contenitore già occupato, l'altro oggetto si muoverà in un altro contenitore.

③ **Per riordinare la lista degli oggetti:**
Raggruppa gli oggetti per tipo se lo vuoi. Seleziona SORT in basso nello schermo e premi C.

Lösöreförteckningen

① **Hur man använder en pryl:**
Markera prylen med D-knappen och tryck på C-knappen. För många av prylarna tänds det en textrad längst ner på skärmen som talar om vad prylen har för effekt.

② **Ändring av positionen för en pryl:**
Markera prylen med D-knappen och tryck på A-knappen.

Flytta den markerade prylen till en ledig ruta med hjälp av D-knappen och tryck sedan på A-knappen eller C-knappen för att ställa den i rutan. Om du flyttar den markerade prylen till en ruta där det redan finns någon annan pryl flyttas den andra prylen till en annan ruta.

③ **Sortering av prylllistan:**
Du kan dela in prylarna i olika typer om du vill. Markera SORT längst ner på skärmen och tryck på C-knappen.

Voorraad

① **Gebruik van een artikel:**
Gebruik de R-toets om de markering naar een artikel te verplaatsen en druk op toets C. Bij een groot aantal artikelen zal er onder op het scherm een mededeling verschijnen, waarin wordt aangegeven welk effect het desbetreffende artikel heeft.

② **Wijzigen van de plaats van een artikel.**
Gebruik de R-toets om de markering naar een artikel te verplaatsen en druk op toets A.

Verplaats het gemarkeerde artikel naar een open vakje door indrukken van de R-toets en druk daarna op toets A of C om de verplaatsing te voltooien. Indien je een gemarkeerd artikel naar een vakje verplaatst waarin zich reeds een artikel bevindt, zal dat andere artikel naar een ander vakje worden verplaatst.

③ **Sorteren van lijst met artikelen:**
Eventueel kun je de verschillende artikelen op soort groeperen. Verplaats de markering naar SORT (= Sorteren) onder op het scherm en druk op toets C.

Equip

To equip an item:
Highlight the desired category (WEAPONS, ARMOUR, or GLOVES) by pressing the D-Button UP or DOWN. Highlight the desired item by pressing the D-Button **LEFT** or **RIGHT**. Press Button C to equip the item.

Map

Press the D-Button UP or DOWN to highlight the name of the map. The map appears on the left side of the screen.

Equip (Ausrüstung)

Um sich mit einem Gegenstand auszurüsten:
Heben Sie die gewünschte Kategorie (WEAPONS, ARMOUR oder GLOVES) hervor, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken. Heben Sie den gewünschten Gegenstand hervor, indem Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS drücken. Drücken Sie Taste C, um den Gegenstand in Ihre Ausrüstung aufzunehmen.

Map (Landkarte)

Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um den Namen der gewünschten Landkarte hervorzuheben. Die Landkarte erscheint dann auf der linken Seite des Bildschirms.

Equip (Equipement)

Pour vous équiper d'un objet :
Sélectionnez la catégorie désirée — WEAPONS (armes), ARMOUR (armure) ou GLOVES (gants) — en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D. Sélectionnez l'objet désiré en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D. Validez ensuite avec le bouton C.

Map (Carte)

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner le nom de la carte. La carte apparaît à gauche sur l'écran.

Equipar

Equipar un objeto:
Resalte la categoría deseada (WEAPONS (armas), ARMOUR (armadura) o GLOVES (guantes)) pulsando el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO. Resalte el objeto deseado pulsando el Botón D hacia la DERECHA o hacia la IZQUIERDA. Pulse el Botón C para equipar el objeto.

Mapa

Pulse el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para resaltar el nombre del mapa. El mapa aparecerá en el lado izquierdo de la pantalla.

Equip

Per equipaggiarsi di un oggetto:
Seleziona la categoria che desiderI (WEAPONS (armi), ARMOUR (armatura) o GLOVES (guanti)) premendo il tasto direzionale in SU o GIÙ. Scegli l'oggetto che vuoi premendo il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA. Premi C per servirtene.

Map

Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionare il nome della mappa. La mappe appare sulla sinistra dello schermo.

Utrustning

Hur du tar på dig en utrustnings-detalj
Markera önskad kategori (WEAPONS = vapen, ARMOUR = pansar, eller GLOVES = handskar) genom att trycka D-knappen UPPÅT eller NEDÅT. Markera önskad pryl genom att trycka D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER. Tryck på C-knappen för att ta på dig den utrustningsdetaljen.

Kartor

Tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att markera namnet på kartan. Kartan tänds till vänster på skärmen.

Uitrusten

Dragen van een artikel:
Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering naar de gewenste categorie (WEAPONS (wapens), ARMOUR (pantser) of GLOVES (handschoenen)) te verplaatsen. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de markering naar het gewenste artikel te verplaatsen. Druk op toets C om het artikel te gaan dragen.

Kaart

Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering naar de naam van de kaart te verplaatsen. De kaart verschijnt links op het scherm.

Magic

To create magic, you need "element capsules." There are four different kinds: wind, fire, earth, and water. You can buy element capsules, and sometimes find one after you defeat an enemy.

Each time you find a new element capsule, your count for that element is increased by 10 points. The maximum number of points for any of the four element counts is 99. Each time you cast a spell which requires a certain element, 1 point is subtracted from that element's count.

Magic (Magie)

Um Magie zu erzeugen, benötigen Sie "Elementkapseln". Es gibt vier verschiedene Arten von Elementen: Luft, Feuer, Erde und Wasser. Elementkapseln können Sie kaufen. Manchmal können Sie auch eine finden, nachdem Sie einen Gegner geschlagen haben.

Jedesmal wenn Sie eine neue Elementkapsel finden, wird die Punktezahl für das Element um 10 Punkte erhöht.
Die maximale Punktezahl für jedes der vier Elemente ist 99. Mit jeder Anwendung eines Zauberspruchs, der ein bestimmtes Element erfordert, wird die Punktezahl des betreffenden Elements um 1 Punkt reduziert.

Magie

Pour avoir recours à des sortilèges, il vous faut des << capsules d'élément >>. Les éléments sont au nombre de quatre : le vent, le feu, la terre et l'eau. Les capsules d'élément s'achètent, mais vous aurez parfois la surprise d'en trouver une après avoir battu un ennemi.

A chaque fois que vous trouvez une capsule d'élément, le compteur de l'élément correspondant augmente de 10 points.
Le nombre maximum de points de chacun des quatre compteurs d'élément est de 99. Lorsque vous utilisez un élément pour lancer un sortilège, le compteur de cet élément diminue d'un point.

Magia

Para crear magia, necesitará "cápsulas de elementos". Hay cuatro tipos diferentes: viento, fuego, tierra y agua. Podrá comprar cápsulas de elementos, y a veces encontrar una después de que derrote a un enemigo.

Cada vez que encuentre una nueva cápsula de elemento, su cuenta para ese elemento aumentará en 10 puntos.
El número máximo de puntos para cualquiera de las cuatro cuentas de elementos es de 99. Cada vez que lance un hechizo que requiera un cierto elemento, se restará 1 punto de la cuenta del elemento.

Magic

Per fare magia hai bisogno di "capsule di elementi". Ce ne sono di quattro tipi: aria, fuoco, terra e acqua. Puoi comprare capsule di elementi e qualche volta trovarne dopo avere sconfitto un nemico.

Ogni volta che trovi una nuova capsula, il tuo conto per quell'elemento aumenta di 10 punti. Il massimo numero di punti per ognuno dei quattro elementi è 99. Ogni volta che lanci un incantesimo che richiede un certo elemento, viene sottratto 1 punto dal conto dell'elemento.

[illegible]

För att kunna trolla måste du ha "elementkapslar". Det finns fyra olika sorter: luft, eld, jord och vatten. Du kan köpa elementkapslar och ibland hittar du en när du besegrat en fiende.

Varje gång du hittar en ny elementkapsel räknas dina poäng för det elementet upp med 10 poäng. Det maximala antalet poäng man kan ha för vart och ett av de fyra elementen är 99. Varje gång du uttalar en trollformel som kräver ett visst element minskas poängen för det elementet med 1 poäng.

Toverkunsten

Om toverkunsten te kunnen uitvoeren, heb je "elementcapsules" nodig. Daarvan zijn er vier soorten: wind, vuur, aarde en water. Elementcapsules kun je kopen en soms vind je ze ook wanneer je een vijand hebt verslagen.

Elke keer wanneer je een nieuwe elementcapsule vindt, krijg je er voor dat element 10 punten bij. Het maximum aantal punten dat je voor elke van de vier elementen kunt behalen is 99. Elke keer wanneer je een toverformule uitvoert waarvoor een bepaald element nodig is, wordt er 1 punt van dat element afgetrokken.

The type of spell you are able to create depends on the type of elements you possess.

Spell Name	Element	[illegible]
Wind	Air	Small burst of wind causes damage to a single enemy.
Fire	Fire	Causes minor burns to one opponent
Firewind	Air, Fire	Fiery blast forms around one enemy, causing major damage.
Earthquake	Earth	Ground shakes under opponents, causing damage.

Die Art des Zauberspruchs, den Sie erzeugen können, hängt von der Art der in Ihrem Besitz befindlichen Elemente ab.

Spruchname	Element	Wirkung
Wind (Wind)	Luft	Ein kleiner Windstoß fügt einem einzelnen Gegner Schaden zu.
Fire (Feuer)	Feuer	Verursacht kleinere Verbrennungen bei einem Gegner
Firewind (Feuerwind)	Luft, Feuer	Ein den Gegner einhüllender Feuerstoß verursacht größeren Schaden.
Earthquake (Erdbeben)	Erde	Läßt den Boden unter den Gegnern erzittern, wodurch Schaden verursacht wird

Les sortilèges que vous pouvez utiliser dépendent des éléments que vous possédez.

Nom du sortilège	Elément	[illegible]
[illegible] (vent)	Air	Un vent léger cause des dommages à un adversaire unique.
Fire (feu)	Feu	Inflige de petites brûlures à un adversaire.
Firewind (souffle de feu)	Air, feu	Un tourbillon ardent se forme autour de l'adversaire, causant des dommages importants.
Earthquake (tremblement de terre)	Terre	La terre tremble sous les pieds de l'ennemi, causant des dommages

El tipo de hechizo que usted sea capaz de crear dependerá del tipo de elementos que posea.

Nombre de hechizo	Elemento	Efecto
Wind (Viento)	Aire	Una pequeña ráfaga de viento causa daño a un enemigo en particular.
Fire (Fuego)	Fuego	Causa pequeñas quemaduras a un oponente.
Firewind (Viento de fuego)	Aire, fuego	Se forma una ráfaga abrasadora alrededor de un enemigo, causando un enorme daño.
Earth-quake (Terre-moto)	Tierra	La tierra tiembla debajo de los oponentes, causándoles daño.

Il tipo di incantesimo che puoi lanciare dipende dal tipo di elementi che possiedi.

Nome dell'in-cantesimo	Elemento	Effetto
Wind	Aria	Un colpo di aria danneggia un solo nemico.
Fire	Fuoco	Causa ustioni minori ad un avversario
Firewind	Aria, fuoco	Circonda un nemico danneggiandolo seriamente.
Earth-quake	Terra	La terra trema danneggiando l'avversario.

Vilka trollformler du kan använda beror på vilka element du har tillgång till.

Troll-[illegible]	Element	Effekt
[illegible] **(Vind)**	Luft	En liten vindpust som skadar en enstaka fiende.
[illegible] **(Brand)**	Eld	Ger en mot-ståndare lätta brännskador
Fire-wind (Brand-vind)	Luft, eld	Höga flammor slår upp runt en fiende och ger svåra skador
Earth-quake (Jord-bävning)	Jord	Marken skakar under fiender-nas fötter och vållar skador.

Het soort toverformule dat je kunt uitvoeren, is afhankelijk van het soort element dat je in je bezit hebt.

[illegible] tover-formule	[illegible]	[illegible]
Wind (Wind)	Lucht	Een kleine windvlaag brengt schade toe aan één vijand.
Fire (Vuur)	Vuur	Hiermee worden kleine brandwonden toegebracht aan [illegible] tegenstander.
Fire-wind (Vuur-wind)	Lucht, vuur	Hiermee wordt één vijand in een brandende vuurwolk gehuld die ernstige schade aanricht.
Earth-quake (Aard-beving)	Aarde	Hiermee gaat de grond onder de tegen-standers beven waardoor schade wordt aangericht

Spell Name	Element	[redacted]
Thunder	Air, Earth	Deafening roar blasts [redacted].
Meteor	Fire, Earth	Bouncing fireball inflicts heavy damage on enemies.
Needle-crack	Air, Fire, Earth	Energy rays cause serious damage to enemies.
Heal	Water	Restores several of your Hit Points.
Ice	Air, Water	Freezes a single opponent for a short time.

Spruch-name	Element	Wirkung
Thunder (Donner)	Luft, Erde	Ein ohrenbetäubender Donner vernichtet die Gegner.
Meteor (Meteor)	Feuer, Erde	Ein springender Feuerball fügt den Gegnern schweren Schaden zu.
Needle-crack (Nadelriß)	Luft, Feuer Erde	Energiestrahlen fügen den Gegnern schweren Schaden zu.
Heal (Heilen)	Wasser	Stellt mehrere Ihrer Treffer-punkte wieder her.
Ice (Eis)	Luft, [redacted]r	Läßt einen einzelnen Gegner für kurze Zeit erstarren.

Nom du sortilège	Élément	Effet
Thunder (tonnerre)	Air, terre	Un bruit assourdissant anéantit les ennemis.
Meteor (météore)	Feu, terre	Une boule de feu bondissante inflige d'importants dommages aux [redacted]
Needle-crack (coup d'aiguille)	Air, feu, terre	Des rayons d'énergie infligent d'importants dommages aux ennemis.
Heal (guérir)	Eau	Restaure quelques uns de vos points d'énergie.
Ice (glace)	Air, eau	Fige un adversaire unique pendant un court instant.

Nombre de hechizo	Elemento	Efecto
Thunder (Trueno)	Aire, tierra	Un rugido ensordecedor sacude a los enemigos.
Meteor (Meteoro)	Fuego, tierra	Una bola de fuego que rebota causa fuertes daños a los enemigos.
Needle-crack (Rayo)	Aire, fuego, tierra	Rayos de energía causan serios daños a los enemigos.
Heal (Recuperación)	Agua	Repone varios de sus puntos de acierto.
Ice (Hielo)	Aire, agua	Congela a un enemigo en particular por un rato.

Nome dell'incantesimo	Elemento	Effetto
Thunder	Aria, terra	Un rumore assordante colpisce il nemico.
Meteor	Fuoco, terra	Una palla di fuoco danneggia gravemente i nemici.
Needle-crack	Aria, terra, fuoco	Raggi d'energia danneggiano seriamente i nemici.
Heal	Acqua	Restituisce molti Hit Points.
Ice	Acqua, aria	Surgela un avversario per breve tempo.

Trollformel	Element	Effekt
Thunder (Åska)	Luft, jord	Vålter fienderna med ett öronbedövande dån.
Meteor	Eld, jord	Ett studsande eldklot som ger fienderna svåra skador.
Needle-crack (Tusen nålar)	Luft, eld, jord	Energistrålar som ger fienderna svåra skador.
Heal (Helande kraft)	Vatten	Ger dig tillbaks ett antal träffpoäng.
Ice (Is)	Luft, vatten	Fryser en enstaka fiende en kort stund.

Naam toverformule	Element	Effect
Thunder (Donder)	Lucht, aarde	Een oorverdovend rollende donder waardoor jouw vijanden worden vermeligd.
Meteor (Meteoor)	Vuur, aarde	Een stuiterende vuurkogel breng zware schade aan jouw vijanden toe.
Needle-crack (Naaldscheur)	Lucht, vuur, aarde	Energiestralen die ernstige schade aan jouw vijanden toebrengen.
Heal (Herstel)	Water	Hiermee krijg je weer een aantal trefferpunten terug.
Ice (IJs)	Lucht, water	Hierdoor wordt één tegenstander voor korte tijd bevroren.

Spell Name	[redacted]	[redacted]
Cure	Fire, Water	Cures you of any poison.
[redacted]	Air, Fire, Water	Enemies are greatly damaged, and helpless for a short time.
Guardian	Earth, Water	A sprite acts as your shield. After a few hits, it disappears.
Turn [redacted]	Air, Earth Water	Instantly destroys a single undead creature.

Spruchname	Element	Wirkung
Cure (Kurieren)	Feuer, Wasser	Heilt Sie von allen Giften.
Confuse (Verwirren)	Luft, Feuer, Wasser	Fügt den Gegnern großen Schaden zu, und macht sie kurzzeitig hilflos.
Guardian (Wächter)	Erde, Wasser	Ein Elementargeist dient als Ihr Schild, verschwindet aber nach wenigen Treffern wieder.
Turn Undead (Untote wenden)	Luft, Erde, Wasser	Vernichtet ein einzelnes untotes Wesen auf der Stelle.

Nom du sortilège	Élément	Effet
Cure (antidote)	Feu, eau	Vous guérit de n'importe quel poison.
Confuse (confusion)	Air, feu, eau	Les ennemis subissent des dommages considérables et restent impuissants pendant un court instant.
Guardian (gardien)	Terre, eau	Un lutin vous sert de bouclier. Après quelques coups, il disparaît.
Turn Undead (tourner les morts-vivants)	Air, terre, eau	Détruit instantanément un mort-vivant seul.

Nombre de hechizo	Elemento	Efecto
Cure (Cura)	Fuego, agua	La cura de cualquier envenenamiento
Confuse (Confusión)	Aire, fuego, agua	Los enemigos son dañados fuertemente y se quedan impotentes por un rato.
Guardian (Guardián)	Tierra, agua	Un duendecillo actúa como su escudo. Después de varios golpes, desaparece
Turn [illegible] (Rechazar muerto-viviente)	Aire, tierra agua	Destruye instantáneamente una criatura muerta-viviente en particular

Nome dell'in- [illegible]	Elemento	Effetto
Cure	Fuoco, acqua	Ti cura da veleni.
Confuse	Aria, fuoco , acqua	I nemici sono danneggiati e vulnerabili per poco tempo.
Guardian	Terra, acqua	Uno sprite ti fà da scudo. Dopo pochi colpi scompare.
Turn Undead	Aria, terra, acqua	Distrugge uno zombi immediatamente.

Troll- [illegible]	Element	Effekt
Cure (Kur)	Eld, vatten	Botar dig från allt gift.
Confuse (Förvirring)	Luft, eld, vatten	Fiendema blir svårt skadade och är helt hjälplösa under en kort stund.
Guardian (Skydds-ängel)	Jord, vatten	En älva agerar sköld åt dig Efter ett par träffar försvinner älvan igen.
Turn Undead (Död åt odöda)	Luft, jord, vatten	Förintar en [illegible] varelse ögonblicklgen.

Naam tover-formule	Element	Effect
Cure (Genezing)	Vuur water	Hiermee word je van vergiftiging genezen.
Confuse (Verwarring)	Lucht, vuur [illegible]	Hierbij lopen jouw vijanden zware schade op en zijn ze korte tijd hulpeloos.
Guardian (Beschermer)	Aarde, water	Een kabouter beschermt jou. Na enkele treffers verdwijnt hij weer
Turn Undead (Levens-vernietiger)	Lucht, aarde, water	[illegible] wordt één levend wezen onmiddellijk vernietigd

Spell Name	Element	Effect	Spruch-name	Element	Wirkung	Nom du sortilège	Élément	Effet
Shield	Fire, Earth, Water	A shell of energy protects you on all sides. After several hits it disappears.	**Shield (Schild)**	Feuer, Erde, Wasser	Ein schützender Energiemantel hüllt Sie ganz ein, verschwindet aber nach wenigen Treffern wieder.	**Shield (bouclier)**	Feu, terre, eau	Un coquillage d'énergie vous protège de tous les côtés. Après quelques coups, il disparaît.
Judgement	Air, Fire, Earth, Water	Repulses all enemies in the path of the spell, causing serious damage.	**Judgement (Urteil)**	Luft, Feuer, Erde, Wasser	Wehrt alle Gegner ab, die sich in der Bahn des Zauberspruchs befinden, und fügt ihnen schweren Schaden zu.	**Judgement (jugement)**	Air, feu, terre, eau	Refoule tous les ennemis sur la trajectoire du sortilège en leur infligeant d'importants dommages.

Nombre de hechizo	Elemento	Efecto
Shield (Escudo)	Fuego, tierra, agua	Un escudo de energía le protege por todos los lados. Después de varios golpes desaparece.
Judgement (Juicio)	Aire, fuego, tierra, agua	Repele a todos los enemigos en la trayectoria del hechizo, causando serios daños

Nome dell'incantesimo	Elemento	Effetto
Shield	Fuoco, terra, acqua	Un campo energetico ti protegge da ogni lato. Dopo vari colpi scompare.
Judgement	Aria, fuoco, terra, acqua	Attrae tutti i nemici nell'incantesimo danneggiandoli molto

Trolli-	Element	Effekt
Shield (Sköld)	Eld, jord, vatten	En energisköld skyddar dig åt alla håll. Efter ett par träffar försvinner den igen.
Judgement (Domen)	Luft, eld, jord, vatten	Slår undan alla fiender i trollformelns väg och orsakar allvarliga skador

Naam toverformule	Element	Effect
Shield (Schild)	Vuur, aarde, water	Een mantel van energie beschermt je aan alle kanten. Na enkele treffers verdwijnt deze weer.
Judgement (Oordeel)	Lucht, vuur, aarde, water	Hiermee worden alle vijanden teruggeslagen die zich op de route van de toverformule bevinden, en wordt er ernstige schade aangebracht.

[redacted]

Press Button C repeatedly to toggle between the on and off settings. When a white dot appears in the circle next to the feature name, that feature is enabled.

Damage Number
Each time you successfully attack an enemy or are hit by the enemy, the Hit Point damage appears.

Mode (Modus)

Mit jedem Drücken der Taste C wird die jeweilige Funktion abwechselnd aktiviert oder deaktiviert. Ein weißer Punkt in dem Kreis neben dem Funktionsnamen zeigt an, daß die Funktion [redacted].

Damage Number (Schadenszahl)
Jedesmal, wenn Sie einen Gegner erfolgreich angreifen oder von einem Gegner getroffen werden, erscheint die Trefferpunkt-Anzeige.

[redacted]

Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton C pour activer et désactiver alternativement une option. Un point blanc dans le rond face à l'option signifie que cette option est activée.

Damage number
Lorsque cette option est activée, à chaque fois que vous touchez un ennemi ou êtes touché par lui, la perte de points d'énergie est indiquée.

Modo

Pulse el Botón C repetidamente para desplazarse entre los ajustes activado y desactivado (on y off). Cuando aparezca un punto blanco en el círculo que se encuentra junto al nombre de la característica, esa característica será activada.

Damage Number (Número del daño)

Cada vez que ataque con éxito a un enemigo o sea alcanzado por el enemigo, aparecerá el daño de los puntos de acierto

Modo

Premi C per attivare o meno le modalità. Quando appare un punto bianco vicino ad una modalità questa è attivata.

Damage number

Ogni volta che attacchi con successo un nemico o sei colpito appare il conto degli Hit Point.

Spelsätt

Tryck upprepade gånger på C-knappen för att slå på och av inställningarna. När en vit prick visas i cirkeln bredvid inställningens namn är den inställningen inkopplad

Damage Number (Skadenummer)

Varje gång du framgångsrikt attackerar en fiende, eller själv blir träffad av en fiende, visas träffpoängsskadorna

Modus

Druk herhaaldelijk op toets C om opties te activeren en uit te schakelen. Wanneer er in het cirkeltje naast de naam van de optie een witte stip verschijnt, is de desbetreffende optie geactiveerd.

Schadepunten

Elke keer wanneer je met succes een vijand aanvalt of wanneer je door de vijand wordt geraakt, wordt het aantal trefferpunten aangegeven.

Window On
All game messages are displayed when this feature is on. When off, only clues to help you on your quest and conversation with other characters are displayed.

Item Auto Use
If on, when you lose Hit Points more than an item's value, the item is automatically used to replace lost Hit Points equal to it's value (see pages 66–68). When off, you must select an item from Inventory to replace the lost Hit Points.

Window On (Meldungsfenster)
Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden alle Spielmeldungen angezeigt. Im deaktivierten Zustand werden nur Anhaltspunkte als Hilfestellung bei Ihrer Suche und Gespräche mit anderen Spielfiguren angezeigt.

Item Auto Use (Automatische Gegenstandsbenutzung)
Wenn diese Funktion aktiviert ist und Sie mehr Trefferpunkte verlieren, als an Gegenstand wert ist, wird dieser Gegenstand automatisch benutzt, um verlorene Trefferpunkte in Höhe seines Wertes zu ersetzen (siehe die Seiten 66–68). Im deaktivierten Zustand müssen Sie einen Gegenstand vom Inventar aussuchen, um die verlorenen Trefferpunkte zu ersetzen.

Window On
Lorsque cette option est activée, tous les messages du jeu s'affichent. Lorsqu'elle est désactivée, seuls s'affichent les indices pouvant vous être utiles pour votre recherche et les conversations avec d'autres personnages.

Item Auto Use
Si cette option est activée, lorsque vous perdez un nombre de points d'énergie supérieur à la valeur d'un objet, l'objet est automatiquement utilisé pour remplacer les points perdus (voir pages 66–68). Lorsqu'elle est désactivée, vous devez choisir manuellement un objet d'« Inventory » pour remplacer les points d'énergie perdus.

Window On (Ventana activada)
Cuando esta característica está activada se visualizan todos los mensajes del juego. Cuando esté desactivada, sólo se visualizarán consejos para ayudarle en su búsqueda y la conversación con otros personajes.

Item Auto Use (Utilización automática de objetos)
Si está activada, cuando pierda puntos de acierto de más valor que el de un objeto, el objeto se utilizará automáticamente para reponer puntos de acierto perdidos equivalentes a su valor (consulte las páginas 67–69). Cuando esté desactivada, deberá seleccionar un objeto del inventario para reponer los puntos de acierto perdidos.

Window on
Tutti i messaggi del gioco sono visualizzati quando quest'opzione è attivata. Quando non lo è appaiono solo indizi utili nell'avventura e la conversazione

Item auto use
Se attivata, quando perdi più Hit Points del valore di un oggetto, quest'ultimo è usato automaticamente per rimpiazzare Hit Points persi in una misura uguale al suo valore (vedi pagine 67-69). Se spenta, devi scegliere un oggetto dall'inventario per rimpiazzare gli Hit Points persi

Window On (Fönstret på)
När den här inställningen är på visas alla spelmeddelanden. När den är avstängd visas bara ledtrådar som hjälper dig på ditt uppdrag och konversationer med andra figurer i spelet.

Item Auto Use (Automatisk användning av prylar)
När den här inställningen är på och du blir av med fler träffpoäng än vad en viss pryl är värd, används den prylen automatiskt för att ersätta det antal träffpoäng som prylen är värd (se sidorna 67-69). När inställningen är avstängd måste du själv välja en pryl från lösreföreteckningen för att ersätta träffpoängen som du blivit av med.

[illegible]
Wanneer deze optie geactiveerd is verschijnen alle spelmededelingen op het scherm. Wanneer deze optie is uitgeschakeld, worden er alleen aanwijzingen gegeven om jou op je zoektocht en bij je gesprek met andere spelfiguren te helpen

Automatisch gebruik van artikelen
Indien deze optie is geactiveerd en het aantal trefferpunten dat je verliest, groter is dan de waarde van het artikel, zal het artikel automatisch worden gebruikt om jouw verloren trefferpunten weer te herstellen zodat het aantal daarvan gelijk is aan de waarde van het artikel (zie blz. 67-69). Wanneer deze optie is uitgeschakeld, moet je een artikel uit de voorraad kiezen om de verloren trefferpunten weer terug te krijgen.

SELECTING MAGIC

Access the MAGIC feature on the Main screen as you would other features by pressing Button C when MAGIC is highlighted.

Select a spell by pressing the D-Button LEFT or RIGHT to highlight one of the four element capsules. The count for an element is listed below each capsule. Press Button C to select that element. However, if you have not yet acquired any capsules for a certain element, the count is displayed as zero and you can not select that element.

For example, if you wanted to select Turn Undead, you would need to highlight and select the Wind, Earth, and Water elements.

WAHL EINES ZAUBERSPRUCHS

Durch Drücken der Taste C haben Sie Zugang zu der Funktion MAGIC (MAGIE) auf dem Hauptmenu, wie zu den anderen Funktionen, wenn Sie vorher MAGIC hervorgehoben haben.

Wählen Sie einen Zauberspruch aus, indem Sie die entsprechenden Elementkapseln durch Drücken des Steuerkreuzes nach LINKS oder RECHTS hervorheben. Die Punktezahl für ein Element ist unter jeder Kapsel angegeben. Drücken Sie Taste C, um das Element einzugeben. Wenn Sie jedoch noch keine Kapseln für ein bestimmtes Element erworben haben, wird Null als Punktezahl angezeigt, und Sie können das Element nicht wählen.

Wenn Sie beispielsweise den Zauberspruch "Untote wenden" auswählen wollen, müssen Sie die Elemente Luft, Erde und Wasser hervorheben und eingeben.

LANCER DES SORTILÈGES

Pour avoir recours aux sortilèges, sélectionnez l'option MAGIC sur l'écran principal, puis appuyez sur le bouton C.

Pour choisir un sortilège, sélectionnez les capsules d'élément correspondantes en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D. Il y a un compteur d'élément au-dessous de chaque capsule. Appuyez sur le bouton C pour valider votre choix. Si vous n'avez pas encore acquis de capsules pour un certain élément, le compteur est à zéro et vous ne pouvez pas choisir cet élément.

Supposons que vous vouliez utiliser le sortilège << Turn Undead >> (tourner les morts-vivants). Vous devez pour cela sélectionner les éléments vent, terre et eau, puis valider.

SELECCIÓN DE MAGIA

Acceda a la característica MAGIC en la pantalla principal tal como accederia a otras características pulsando el Botón C cuando MAGIC esté resaltado.

Seleccione un hechizo pulsando el Botón D hacia la DERECHA o hacia la IZQU ERDA para resaltar una de las cuatro cápsulas de elementos. La cuenta de un elemento se listará debajo de cada cápsula. Pulse el Botón C para seleccionar ese elemento. Sin embargo, si todavía no ha adquirido ninguna cápsula para un cierto elemento, la cuenta se mostrará como cero y no podrá seleccionar ese elemento

Por ejemplo, si usted quisiera seleccionar Turn Undead, tendria que resaltar y seleccionar los elementos de viento, tierra y agua.

SCEGLIERE GLI INCANTESIMI

Hai accesso all'opzione MAGIC sulla schermata principale come le altre premendo C quando MAGIC è selezionato.

Scegli un incantesimo premendo il tasto direzionale a SINISTRA o DESTRA per selezionare una capsula di uno dei quattro elementi. Il conto di un elemento appare sotto ogni capsula. Premi C per selezionarlo. Comunque, se non hai ancora preso capsule di un elemento, il conto appare come zero e non puoi scegliere l'elemento.

Per esempio, se vuoi scegliere Turn Undead, hai bisogno di selezionare gli elementi Aria, Terra e Acqua.

HUR MAN VÄLJER TROLLKONSTER

Välj MAGIC på huvudskärmen precis som alla andra inställningar genom att trycka på C-knappen när raden MAGIC är markerad.

Välj en trollformel genom att trycka D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att markera en av de fyra elementkapslarna. Dina poäng för varje element visas under respektive kapsel. Tryck på C-knappen för att välja det elementet. Om du ännu inte har samlat på dig några kapslar av ett visst element visas poängen som 0 och då kan du förstås inte välja det elementet.

Om du t.ex. vill använda trollformeln Turn Undead måste du markera och välja elementen luft, jord och vatten.

KIEZEN VAN TOVERKUNSTEN

Om op het hoofdscherm de toverfunctie (MAGIC) te kunnen gebruiken, doe je hetzelfde als bij de andere functies, namelijk toets C indrukken wanneer de markering op MAGIC staat.

Kies een toverformule door de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS te drukken om de markering naar een van de vier elementcapsules te verplaatsen. Onder het element wordt het aantal punten aangegeven. Druk op toets C om het desbetreffende element te kiezen. Indien je voor een bepaald element echter nog geen capsules in je bezit hebt, zal de teller op nul staan en kun je het desbetreffende element niet kiezen.

Wanneer je bijvoorbeeld Levensverwekkingen wilt kiezen, moet je de elementen wind, aarde en water markeren en kiezen.

Notice that at the bottom of the screen the spell Turn Undead is listed. You can now use this spell during game play. Each time you cast this spell during the game 1 point is subtracted from the Wind, Earth, and Water element counts.

You can also activate the spell list to review and select spells. Hold the D-Button UP and press Button C. The spell list appears on the right side of the screen.

To select a spell, press the D-Button UP or DOWN to highlight, then Button C.

Beachten Sie, daß der Zauberspruch "Turn Undead" (Untote wenden) am unteren Bildschirmrand angezeigt wird. Dieser Zauberspruch steht Ihnen nun während des Spiels zur Verfügung. Jedesmal, wenn Sie diesen Zauberspruch im Spielverlauf benutzen, wird die Punktezahl der Elemente Luft, Erde und Wasser um 1 Punkt verringert.

Sie können auch die Zauberspruchliste aktivieren, um Zaubersprüche zu überprüfen und auszusuchen. Halten Sie das Steuerkreuz nach OBEN, und drücken Sie Taste C. Daraufhin erscheint die Zauberspruchliste auf der rechten Seite des Bildschirms.

Um einen Zauberspruch auszusuchen, heben Sie ihn durch Drücken des Steuerkreuzes nach OBEN oder UNTEN hervor, und drücken dann Taste C.

Le sortilège << Turn Undead >> apparaît au bas de l'écran. Vous pouvez alors l'utiliser pendant le jeu. A chaque fois que vous l'utilisez, un point est retranché des compteurs de vent, terre et eau.

Vous pouvez également activer la liste des sortilèges pour voir et choisir les sortilèges. Tout en maintenant le HAUT du bouton D enfoncé appuyez sur le bouton C. La liste des sortilèges apparaît à droite sur l'écran.

Pour choisir un sortilège, appuyez sur le HAUT ou sur le BAS du bouton D, puis sur le bouton C.

Tenga en cuenta que en la parte inferior de la pantalla se listará el hechizo Turn Undead. En ese momento podrá utilizar este hechizo durante el juego. Cada vez que lance este hechizo durante el juego se restará 1 punto de las cuentas de elementos de viento, tierra y agua.

También podrá activar la lista de hechizos para repasar y seleccionar hechizos. Mantenga pulsado el Botón D hacia ARRIBA y pulse el Botón C. La lista de hechizos aparecerá en el lado derecho de la pantalla.

Para seleccionar un hechizo, pulse el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para resaltarlo, y luego pulse el Botón C.

Nota che in basso allo schermo appare l'incantesimo Turn Undead. Adesso puoi usare questo incantesimo durante la partita. Ogni volta che lo lanci viene sottratto 1 punto dai conti degli elementi Aria, Terra e Acqua.

Puoi anche attivare la lista degli incantesimi per rivederli e selezionarli. Tieni premuto il tasto direzionale in SU e premi il tasto C. La lista degli incantesimi appare sulla destra dello schermo.

Per scegliere un incantesimo premi il tasto direzionale in SU o GIÙ per selezionarlo e premi C.

Observera att trollformeln Turn Undead visas längst ner på skärmen. Nu kan du använda den trollformeln under spelets gång. Varje gång du utlöser trollformeln dras 1 poäng från poängen för elementen luft, eld och vatten.

Du kan även aktivera trollformellistan och välja trollformler. Håll D-knappen tryckt UPPÅT och tryck på C-knappen. Då visas trollformellistan till höger på skärmen.

Välj en trollformel genom att trycka D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att markera den, och sedan trycka på C-knappen.

Je ziet dat onder op het scherm de toverformule Levensvernietiger vermeld staat. Nu kun je tijdens het spel deze toverformule gebruiken. Elke keer wanneer je tijdens het spel deze toverformule uitvoert, wordt er 1 punt afgetrokken van de telling onder de elementen wind, aarde en water.

Om toverformules te bekijken en te kiezen, kun je ook de lijst met toverformules activeren. Houd de R-toets OMHOOG en druk op toets C. Rechts op het scherm verschijnt de lijst met toverformules.

Om een toverformule te kiezen, druk je de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering te verplaatsen en daarna druk je op toets C.

FINDING AN ITEM

Weapons and Armor

You start the game with the Long Sword, Plate (armour) and Gloves. On your adventure, you will find more powerful weapons and armor. Taking time to look for other weapons and armor is well worth the effort!

Potion

Blue Potion	Cures you of any poisons.
Red Potion	Restores all lost Hit Points.

FINDEN VON GEGENSTÄNDEN

Waffen und Harnische

Sie beginnen das Spiel mit dem Langschwert, einer Panzerplatte (Harnisch) und Handschuhen. Während Ihres Abenteuers werden Sie stärkere Waffen und Harnische finden. Nehmen Sie sich die Zeit, um nach anderen Waffen und Harnischen zu suchen. Es lohnt sich!

Trank

Blauer Trank	Heilt Sie von allen Giften.
Roter Trank	Stellt alle verlorenen Trefferpunkte wieder her.

TROUVER DES OBJETS

Armes et armures

Vous commencez le jeu avec la longue épée, la plate (armure) et les gants. Au cours de votre aventure, vous trouverez des armes et armures plus puissantes. Prenez le temps de chercher d'autres armes et armures. Vous ne le regretterez pas !

Potions

Potion bleue	Vous guérit de n'importe quel poison.
Potion rouge	Restaure tous vos points d'énergie perdus.

ENCONTRAR UN OBJETO

Armas y armaduras

Comenzará el juego con la espada larga, la placa (armadura) y los guantes. En su aventura, encontrará armas y armaduras más potentes. ¡Valdrá la pena el esfuerzo realizado en buscar otras armas y armaduras!

Pociones

Poción azul	Le curará de cualquier envenenamiento
Poción roja	Repondrá todos los puntos de acierto perdidos

TROVARE GLI OGGETTI

Armi e armature

Inizi il gioco con la spada lunga (Long Sword), con l'armatura (Plate) e i guanti (Gloves). Nell'avventura troverai armi e armature più potenti. Vale la pena di cercare altre armi e armature!

Pozioni

Blue Potion	Ti cura da ogni veleno.
Red Potion	Ti restituisce tutti gli Hit Points.

HUR MAN HITTAR PRYLAR

Vapen och pansar

När spelet börjar har du ett långt svärd, skyddsplattor (pansar) och handskar. Under äventyrets lopp kommer du att träffa på kraftigare vapen och pansar. Det är väl värt mödan att ta lite extra tid på dig för att leta efter andra vapen och annat pansar!

Trolldrycker

[illegible] trolldryck	Botar dig från allt gift.
Röd trolldryck	Återställer alla träffpoäng du blivit av med.

ZOEKEN VAN EEN ARTIKEL

Wapens en pantser

Je begint het spel met het lange zwaard, de plaat (pantser) en de handschoenen. Tijdens jouw speurtocht zul je nog andere krachtige wapens en pantsers vinden. Neem de tijd om andere wapens en pantsers te zoeken, want het is beslist de moeite waard!

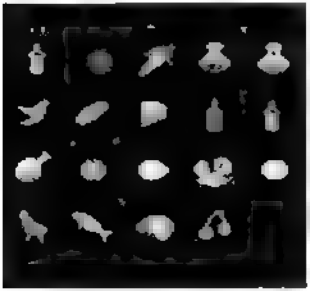
Toverdrank

Blauwe toverdrank	Hiermee [illegible] vergiftigingen.
Rode toverdrank	Hiermee krijg je al jouw trefferpunten weer terug.

Food and Drink

There are many kinds of foods you can buy or find. Use those listed below to restore lost Hit Points or cure poisons.

Type	Hit Point Value
Broken Egg	10
Corn	10
Apple	10
Orange	10
[illegible]	10
Cherry	10



Nahrungsmittel und Getränke

Es gibt viele Arten von Nahrungsmitteln, die Sie kaufen oder finden können. Benutzen Sie die unten aufgelisteten, um verlorene Trefferpunkte wiederherzustellen oder Vergiftungen zu heilen.

Art	Trefferpunktwert
Zerbrochenes Ei	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Orange	10
[illegible]	10
[illegible]	10

Aliments et boissons

Vous pourrez acheter ou trouver de nombreux aliments. Ceux qui sont indiqués ci-dessous vous permettront de restaurer les points d'énergie perdus ou de combattre l'effet des poisons.

Type	Valeur en points d'énergie
Œuf cassé	10
Maïs	10
Pomme	10
Orange	10
Banane	10
Cerise	10

Comida y bebida

Hay muchas clases de comida que usted podrá comprar o encontrar. Utilice las que se listan abajo para reponer puntos de acierto perdidos o curarse de envenenamientos.

Tipo	Valor en puntos de acierto
Huevo roto	10
Maíz	10
Manzana	10
Naranja	10
Plátano	10
Cereza	10

Cibo e bevande

Ci sono vari tipi di cibo che puoi comprare o trovare. Usa quelli che trovi qui sotto per riguadagnare Hit Points o curarti dai veleni.

Tipo	Valore in Hit Points
Uovo rotto	10
Grano	10
Mela	10
Arancia	10
Banana	10
Ciliegia	10

Mat och dryck

Det finns många olika matvaror att köpa eller hitta. Använd nedanstående matvaror för att återställa dina träffpoäng eller som botemedel när du blivit förgiftad.

Typ	Träffpoängsvärde
Krossat ägg	10
Maja	10
Äpple	10
Apelsin	10
Banan	10
Körsbär	10

Eten en drinken

Er zijn vele soorten levensmiddelen die je kunt kopen of vinden. Gebruik de onderstaande levensmiddelen om jouw verloren trefferpunten weer terug te krijgen of om van vergiftiging te genezen.

Soort	Waarde trefferpunt
Gebroken ei	10
Maïs	10
Appel	10
Sinaasappel	10
Banaan	10
Kers	10

Type	Hit Point Value
Bread	30
Egg	30
Honey	30
Meat	30, 60 or 100
Fish	60
Tomato	60
Cheese	None (cures poison)
Water	None (cures poison)
Wine	None (cures poison)

Art	Trefferpunktwert
Brot	30
Ei	30
Honig	30
Fleisch	30, 60 oder 100
Fisch	60
Tomate	60
Käse	Kein Wert (heilt Vergiftungen)
Wasser	Kein Wert (heilt Vergiftungen)
Wein	Kein Wert (heilt Vergiftungen)

Type	Valeur en points d'énergie
Pain	30
Œuf	30
Miel	30
Viande	30, 60 ou 100
Poisson	[redacted]
Tomate	60
Fromage	Aucun (guérit des poisons)
Eau	Aucun (guérit des poisons)
Vin	Aucun (guérit des poisons)

Tipo	Valor en puntos de acierto
Pan	30
Huevo	30
Miel	30
Carne	30, 60 o 100
Pescado	60
Tomate	60
Queso	Ninguno (cura envenenamiento)
Agua	Ninguno (cura envenenamiento)
Vino	Ninguno (cura envenenamiento)

Tipo	Valore in Hit Points
Pane	30
Uovo	30
Miele	30
Carne	30, 60 o 100
Pesce	60
Pomodoro	60
Formaggio	nessuno (cura dai veleni)
Acqua	(cura dai veleni)
Vino	(cura dai veleni)

Typ	Träffpoängsvärde
Bröd	30
Ägg	30
Honung	30
Kött	30, 60 eller 100
Fisk	60
Tomat	60
Ost	inget (botar förgiftning)
Vatten	inget (botar förgiftning)
Vin	inget (botar förgiftning)

Soort	Waarde trefferpunt
Brood	30
Ei	30
Honing	30
Vlees	30, 60 of 100
Vis	60
Tomaat	60
Kaas	Geen (geneest vergiftiging)
Water	Geen (geneest vergiftiging)
Wijn	Geen (geneest vergiftiging)

Element Capsules

There are four kinds of these that enable you to cast spells: Wind, Fire, Earth, and Water. See pages 46–54 for more on this.

Keys

You need to find keys to pass through certain locked doors. You automatically pass through such a door if you are carrying the necessary key.

Life Bubble

Each one you find increases your maximum number of Hit Points by 10.

Elementkapseln

Es gibt vier Arten dieser Kapseln, die Ihnen die Anwendung von Zaubersprüchen ermöglichen: Luft, Feuer, Erde und Wasser. Näheres hierzu finden Sie auf den Seiten 46–54.

Schlüssel

Sie müssen Schlüssel finden, um durch bestimmte verschlossene Türen gehen zu können. Wenn Sie den benötigten Schlüssel bei sich tragen, öffnet sich die betreffende Tür automatisch.

Lebensblase

Jede Lebensblase, die Sie finden, erhöht Ihre maximale Anzahl von Trefferpunkten um 10.

Capsules d'élément

Quatre éléments vous permettent de jeter des sortilèges : le vent, le feu, la terre et l'eau. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous aux pages 46–54.

Clés

Vous devrez trouver des clés pour ouvrir certaines portes verrouillées. Si vous avez la bonne clé, vous franchirez automatiquement ces portes.

Bulle d'énergie

A chaque fois que vous en trouvez une, votre nombre de points d'énergie maximum augmente de 10.

Cápsulas de elementos

Las hay de cuatro tipos que le permitirán lanzar hechizos: viento, fuego, tierra y agua. Consulte las páginas 47 a 55 para más información sobre esto.

Llaves

Tendrá que encontrar llaves para atravesar ciertas puertas cerradas. Atravesará automáticamente esa puerta si lleva la llave necesaria.

Burbuja de vida

Cada una que encuentre aumentará su número máximo de puntos de acierto en 10.

Capsule di elementi

Ci sono quattro tipi di capsule che ti permettono di lanciare sortilegi: Aria, Fuoco, Terra, Acqua. Vedi pagine 47-55 per saperne di più.

Chiavi

Hai bisogno di trovare delle chiavi per passare attraverso alcune porte. Passi automaticamente attraverso le porte di cui possiedi le chiavi.

Bolla della vita

Per ognuna che trovi il tuo numero massimo di Hit Points aumenta di 10.

Elementkapslar

Det finns fyra olika sorters kapslar som du behöver för att kunna använda trollformler: luft, eld, jord och vatten. Se sidorna 47-55 för närmare förklaringar.

Nycklar

Du måste hitta nycklar för att kunna ta dig igenom vissa låsta dörrar. Om du har rätt nyckel med dig passerar du automatiskt igenom sådana dörrar.

Livsbubblor

Varje gång du hittar en livsbubbla ökar ditt maximala antal träffpoäng med 10.

Elementcapsules

Hiervan zijn er vier soorten om toverformules te kunnen uitvoeren: wind, vuur, aarde en water. Zie blz. 47-55 voor nadere bijzonderheden hierover.

Sleutels

Om door bepaalde vergrendelde deuren heen te kunnen gaan, moet je eerst de sleutels daarvan vinden. Wanneer je de juiste sleutel in handen hebt, zul je automatisch door de deur gaan.

Levensbel

Elke keer wanneer je een levensbel vindt, wordt het maximale aantal trefferpunten met 10 vermeerderd.

Pendant

When you lose all of your Hit Points, the game is over. However, if you have a Pendant, you start again from the room where the game ended with all of your Hit Points restored.

Relics

There are several special items which you need to find to proceed in this game. Look carefully for these special items!

Anhänger

Wenn Sie alle Ihre Trefferpunkte verlieren, ist das Spiel zu Ende. Falls Sie jedoch einen Anhänger haben, setzen Sie das Spiel ab dem Raum fort, in dem es zu Ende gegangen ist, wobei alle Ihre Trefferpunkte wiederhergestellt werden.

Reliquien

Es gibt mehrere Sondergegenstände, die Sie finden müssen, um in diesem Spiel vorzurücken. Halten Sie sorgfältig Ausschau nach diesen Sondergegenständen!

Pendentif

Le jeu se termine lorsque vous n'avez plus de points d'énergie. Mais si vous avez un pendentif, vous recommencez le jeu dans la salle où vous l'avez laissé avec tous vos points d'énergie.

Reliques

Pour avancer dans le jeu, il vous faudra trouver plusieurs objets spéciaux. Cherchez-les bien !

Colgante

Cuando pierda todos sus puntos de acierto, el juego habrá terminado. Sin embargo, si tiene un colgante, comenzará de nuevo desde la habitación donde terminó el juego con todos sus puntos de acierto repuestos.

Reliquias

Hay varios objetos especiales que tendrá que encontrar para avanzar en este juego. ¡Busque cuidadosamente estos objetos especiales!

Pendaglio

Quando perdi tutti gli Hit Points, la partita finisce. Però se hai un pendaglio riparti dalla stanza dove la partita è finita con tutti i tuoi Hit Points restituiti.

Reliquie

Ci sono vari oggetti speciali di cui hai bisogno per procedere nel gioco. Cercali con attenzione!

Hängamycken

När du blivit av med alla dina träffpoäng är spelet slut. Men om du har ett hängsmycke får du lov att börja om från det rum där spelet tog slut och med alla dina träffpoäng återställda.

[illegible]

Det finns flera olika specialprylar som du måste hitta för att komma vidare i spelet. Håll ögonen ordentligt öppna för dem!

Hanger

Wanneer je al jouw trefferpunten hebt verloren, is het spel voorbij. Indien je echter een hanger in je bezit hebt, zul je weer beginnen bij de kamer waar het spel was geëindigd en krijg je al jouw trefferpunten terug.

[illegible]

Er zijn verschillende speciale artikelen die je moet vinden om verder te kunnen spelen. Zoek zorgvuldig naar deze speciale artikelen!

A SPECIAL CHAMBER

There are three kinds of special rooms in *Light Crusader*.

① Saving the Game

During your adventure, you will come across small rooms with runes inscribed on the floor. If you step on the writing, the game prompts SAVE? Highlight YES or NO with the D-Button and press Button C to select.

EINE BESONDERE KAMMER

Es gibt drei Arten von Sonderräumen in *Light Crusader*.

① Spiel sicherstellen

Im Verlauf Ihres Abenteuers werden Sie auf kleine Räume stoßen, die mit in den Boden eingravierten Runen gekennzeichnet sind. Wenn Sie auf die Schriftzeichen treten, erscheint die Meldung SAVE? Haben Sie dann entweder YES oder NO mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor und drücken Sie anschließend Taste C zur Eingabe Ihrer Wahl.

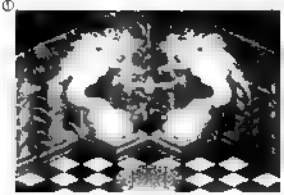
LES SALLES SPÉCIALES

Il y a trois types de salles spéciales dans *Light Crusader*.

① Sauvegarder le jeu

Au cours de votre aventure, vous traverserez de petites salles avec des inscriptions anciennes appelées << runes>>, sur le plancher. Lorsque vous marchez sur ces inscriptions, le message SAVE? s'affiche pour vous permettre de sauvegarder. Sélectionnez YES ou NO avec le bouton D, puis appuyez sur le bouton C pour valider.

①



UNA CÁMARA ESPECIAL

Hay tres tipos de habitaciones especiales en *Light Crusader*

① Guardar el juego

Durante su aventura, se encontrará con pequeñas habitaciones con conjuros inscritos en el suelo. Si pisa sobre el escrito, el juego le mostrará en pantalla SAVE? (¿GUARDAR?) Resalte YES o NO con el Botón D y pulse el Botón C para seleccionar

UNA STANZA SPECIALE

Ci sono tre tipi di stanze speciali in *Light Crusader*

① Registrare la partita

Durante la tua avventura, passerai per delle piccole stanze con delle runiche iscritte nel pavimento. Se passi sulle runiche apparirà SAVE? Scegli tra YES o NO con il tasto direzionale e premi il tasto C per confermare

SPECIELLA RUM

Det finns tre olika sorters speciella rum i spelet *Light Crusader*

① Undansparing av spelet

Under spelets gång kommer du ibland till små rum med runor inristade i golvet. Om du kliver på inskriptionen frågar datorn dig om du vill spara undan spelet (SAVE?) Markera YES (Ja) eller NO (Nej) med D-knappen och tryck på C-knappen för att mata in ditt val.

EEN SPECIALE KAMER

Bij *Light Crusader* bestaan er drie soorten speciale kamers

① Bewaren van het spel

Tijdens jouw zoektocht kom je in kleine kamers met daarin runetekens op de vloer. Wanneer je op zo'n teken gaat staan, word je gevraagd SAVE? (= Bewaren?) Zet de markering op YES (= Ja) of NO (= Nee) door gebruikmaking van de R-toets en druk op toets C om te kiezen.

② Teleportation

Travel between this type of rune chamber and other rune chambers like it which you have visited before. After walking across the rune, press the D-Button UP or DOWN to highlight the location of the rune chamber you wish to visit. Press Button C

③ Magic Fountain

When you re low on Hit Points, there is nothing more valuable than a Magic Fountain. Walk towards one and touch it. All lost Hit Points are restored.

② Teleportation

Diese praktische Funktion ermöglicht es Ihnen, sich zwischen dieser Art von Runenkammer und anderen gleichartigen Runenkammern, die Sie bereits betreten haben, hin und her transportieren zu lassen. Gehen Sie zunächst über die Rune, und drücken Sie dann das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um die Lage der Runenkammer, die Sie besuchen wollen, hervorzuheben. Drücken Sie

③ Magischer Brunnen

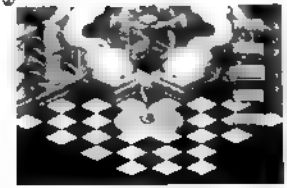
Wenn Sie nur noch wenige Trefferpunkte haben, ist so ein magischer Brunnen von unschätzbarem Wert. Gehen Sie einfach auf einen zu, und berühren Sie ihn. Alle verlorenen Trefferpunkte werden dann wiederhergestellt.

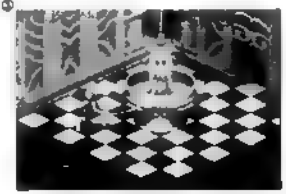
② Téléportage

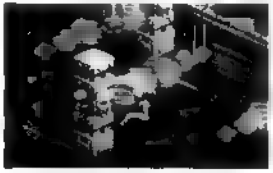
Vous pouvez vous << téléporter >> depuis une salle de runes de ce type jusqu'à une salle de runes de ce type ou vous êtes déjà allé(e). Après avoir traversé les runes, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner l'endroit où se trouve la salle de runes où vous voulez vous rendre. Appuyez ensuite sur le bouton C pour

③ Fontaine magique

Lorsque vous n'avez plus beaucoup de points d'énergie, rien n'est plus salutaire qu'une fontaine magique. Marchez vers elle et touchez-la. Tous vos points d'énergie sont restaurés.







② Teletrasporto

Viaggia tra le stanze con le iscrizioni. Dopo avere camminato sulla runica, premi il tasto direzionale SU o GIÙ per selezionare la posizione della stanza con le runiche che vuoi visitare. Premi il tasto C.

③ Fontana magica

Quando i tuoi Hit Points sono bassi, non c'è nulla come una fontana magica. Cammina verso di una e toccala. Tutti gli Hit Points sono restituiti.

② Teleportering

Du kan färdas mellan den här sortens runkammare och andra likadana runkammare som du redan har varit i. Gå över runorna och tryck sedan D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att markera den runkammare du vill färdas till. Tryck på C-knappen.

③ Magiska fontäner

När det börjar bli ont om träffpoäng finns det inget värdefullare än en magisk fontän. Gå till fontänen och rör vid den. Då återställs alla träffpoäng du blivit av med.

② Teleporteren

Ga van de ene runekamer naar de andere runekamers die er net zo uitzien als die welke je eerder hebt bezocht. Nadat je over de runetekens heen bent gelopen, druk je de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering te verplaatsen naar de runekamer die je wilt gaan bezoeken. Druk op toets C

③ Toverfontein

Wanneer jouw trefferpunten bijna op zijn, is er niets waardevoller dan een toverfontein. Loop naar zo n toverfontein en raak deze aan. Alle verloren trefferpunten zul je nu terugkrijgen.

HAVING TROUBLE?

Jumping

Due to the 3-D view of the game, jumps can sometimes be a little tricky. Watch your character's shadow, and not the character itself, to help you guide the jump.

Locked Doors

There are several reasons why you can't open locked doors. Ask yourself the following questions:

- Have I looked everywhere possible for keys?
- Have I flipped all switches that I have come across?
- Have I not yet performed some kind of special task in the room?

HABEN SIE PROBLEME?

Springen

Wegen der 3-D-Ansicht des Spiels können Sprünge manchmal etwas verzwickt sein. Beobachten Sie den Schatten Ihrer Spielfigur, nicht die Spielfigur selbst, um eine Hilfestellung für die Steuerung des Sprungs zu erhalten.

Verschlossene Türen

Wenn sich eine verschlossene Tür nicht öffnen läßt, kann das mehrere Gründe haben. Stellen Sie sich die folgenden Fragen:

- Habe ich an allen möglichen Stellen nach Schlüsseln gesucht?
- Habe ich alle Schalter betätigt, denen ich begegnet bin?
- Habe ich versäumt, eine besondere Aufgabe in dem Raum zu erledigen?

DES DIFFICULTÉS ?

Les sauts

En raison des vues 3D, il n'est pas toujours facile de sauter. Guidez votre saut en regardant l'ombre du personnage et non le personnage lui-même.

Les portes verrouillées

Vous ne pouvez pas ouvrir une porte ? Ceci peut tenir à plusieurs raisons. Posez-vous les questions suivantes :

- Ai-je bien cherché les clés partout ?
- Ai-je bien actionné tous les commutateurs que j'ai rencontrés ?
- N'y a-t-il pas une tâche spéciale à accomplir dans cette salle ?

¿TIENE PROBLEMAS?

Saltar

Debido a la vista tridimensional del juego, los saltos podrán resultar a veces un poco difíciles. Vigile la sombra de su personaje, y no al personaje en cuestión, para que le ayude a guiar su salto

Puertas cerradas

Hay varias razones por las que no podrá abrir puertas cerradas. Hágase a sí mismo las siguientes preguntas:

- ¿He buscado las llaves en todos los lugares posibles?
- ¿He accionado todos los interruptores con los que me he encontrado?
- ¿Hay alguna tarea especial que aún no haya realizado en la habitación?

SEI NEI GUAI?

Salti

A causa della vista tridimensionale del gioco i salti possono essere a volte difficili. Guarda l'ombra, non il personaggio per aiutarti a guidare il salto

Porte chiuse

Ci sono vari motivi perchè non riesci ad aprire le porte chiuse. Fatti le seguenti domande

- Ho cercato le chiavi dappertutto?
- Ho abbassato tutte le leve incontrate?
- Ho compiuto tutte le azioni possibili nella stanza?

HAR DU PROBLEM?

När du hoppar

Eftersom spelet är tredimensionellt kan det ibland vara lite knepigt att hoppa. Kolla din figurs skugga i stället för själva figuren, så går det lättare att styra hoppet

Låsta dörrar

Det finns flera olika anledningar till varför du inte kan öppna låsta dörrar. Fråga dig själv följande:

- Har jag kollat på alla tänkbara ställen efter nycklar?
- Har jag slagit om varenda strömbrytare jag sprungit på?
- Finns det någon speciell uppgift som jag ännu inte utfört i det här rummet?

PROBLEMEN?

Springen

In verband met de driedimensionaliteit van het spel kunnen sprongen soms enigszins riskant zijn. Kijk naar de schaduw van jouw spelfiguur, en niet naar de spelfiguur zelf, om in de juiste richting te springen.

Vergrendelde deuren

Er zijn meerdere redenen waarom je vergrendelde deuren niet kunt openen. Stel jezelf hierbij de volgende vragen

- Heb ik overal gezocht om een sleutel te vinden?
- Heb ik alle schakelaars omgezet die ik ben tegengekomen?
- Is er nog een speciale taak die ik in deze kamer moet verrichten?

Boss Monsters

Once in a while you come across one. They're tough and mean. It might take several attempts to get rid of one, or maybe you won't be able to beat it. Maybe you need to find something that can help you.

Losing Your Way

Write down any advice you hear. You will receive a lot of it.

Sometimes, the King, the oracle, or another character might have useful information.

Boss-Monster

Hin und wieder stoßen Sie auf eines dieser Monster. Sie sind hartnäckig und gemein. Möglicherweise benötigen Sie mehrere Versuche, um eines loszuwerden; es kann aber auch sein, daß Sie nicht in der Lage sind, es zu schlagen. Vielleicht müssen Sie etwas finden, das Ihnen helfen kann.

Falls Sie sich verlaufen

Notieren Sie sich jeden Ratschlag, den Sie hören. Sie werden eine Menge davon erhalten.

Manchmal kann es sein, daß der König, das Orakel oder eine andere Spielfigur eine nützliche Information hat.

Les chefs monstres

Vous rencontrerez de temps à autre l'un de ces monstres. Ils sont redoutables et traîtres. Il vous faudra parfois effectuer plusieurs tentatives pour vous en débarrasser. Parfois même vous n'y réussirez pas. Essayez alors de trouver quelque chose qui puisse vous aider.

Si vous perdez votre chemin

Notez tous les conseils qui vous sont donnés. Vous serez récompensé.

Parfois, le Roi, l'oracle ou un autre personnage peut vous donner des informations utiles.

Jefes monstruos

De vez en cuando se encontrará a uno. Son fuertes y mezquinos. Puede que hagan falta varios intentos para deshacerse de uno, o quizá no será capaz de vencerlo. Puede que tenga que encontrar algo que pueda ayudarle

Perder la ruta

Anote todos los consejos que escuche. Obtendrá mucho de ellos.

A veces, puede que el Rey, el oráculo u otro personaje tengan información útil.

Mega Mostri

Ne incontrerai uno ogni tanto. Sono grossi e cattivi. Ti costerà un pò di tempo per liberartene, e forse non riuscirai a sconfiggerlo. Forse ti manca qualcosa per farlo.

Perdersi

Scrivi giù tutti i consigli che senti. Ne riceverai molti.

Certe volte il Re, l'oracolo o un'altro personaggio avrà qualche informazione utile.

Bossmonster

De träffar du på någon gång då och då. De är hula och elaka. Det kan behövas flera försök innan du får kål på dem, och ibland kanske du inte kan besegra dem alls. Kanske behöver du någonting som hjälp?

Om du går vilse

Skriv upp alla råd du får. Och du får många.

Ibland har kungen, oraklet eller någon annan figur information som du kan ha nytta av.

Gruwelmonsters

Zo af en toe kom je er een tegen. Ze zijn hard en gemeen. Soms moet je meerdere pogingen ondernemen om er een kwijt te raken, en soms lukt het je helemaal niet om er een te verslaan. Misschien is het verstandig om iets te gaan zoeken dat je daarbij kan helpen.

Verliw[redacted]

Noteer alle goede raad die je wordt gegeven. Je zult veel goede raadgevingen krijgen.

Soms heeft de koning, het orakel of een andere spelfiguur ook nuttige [redacted]

GAME OVER

If your Hit Points fall to zero, and you don't have a Pendant the game ends.

at least temporarily. The Game Over screen appears. Highlight LOAD GAME or END GAME by pressing the D-Button UP or DOWN. Press Button C or Start to select.

If you select LOAD GAME, the Load Select screen appears. Highlight and select one of the four choices. There is no limit to the number of times you can load a game.

If you select END GAME, the Title screen appears.

SPIEL-ENDE

Wenn Ihre Trefferpunkte zur Neige gehen und Sie keinen Anhänger haben, ist das Spiel zu Ende.

zumindest vorübergehend. Der Spiel-Ende-Bildschirm (Game Over) erscheint. Heben Sie entweder LOAD GAME (SPIEL LADEN, oder END GAME (SPIEL BEENDEN) hervor, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken. Drücken Sie anschließend Taste C oder Start zur Eingabe Ihrer Wahl.

Wenn Sie LOAD GAME wählen, erscheint der Spielwahl-Bildschirm (Load Select). Heben Sie eine der vier Dateien hervor, und geben Sie anschließend Ihre Wahl ein. Sie können ein Spiel so oft laden, wie Sie wollen.

Wenn Sie END GAME wählen, erscheint der Titelbildschirm.

LA FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'il ne vous reste plus de points d'énergie et que vous n'avez pas de pendentif.

Mais, cette fin n'est que provisoire ! L'écran Game Over apparaît. En appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D, sélectionnez LOAD GAME si vous désirez charger un jeu, ou END GAME si vous désirez terminer le jeu en cours, puis validez avec le bouton C ou Start.

Si vous choisissez LOAD GAME, l'écran Load Select apparaît. Sélectionnez l'un des quatre fichiers et validez. Il n'y a pas de limite au nombre de fois que vous pouvez charger un jeu.

Si vous choisissez END GAME, l'écran-titre apparaît.

JUEGO TERMINADO

Si sus puntos de acierto se vienen abajo hasta el cero, y no tiene un colgante, el juego terminará.

Al menos temporalmente. Aparecerá la pantalla de juego terminado. Resalte LOAD GAME o END GAME pulsando el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO. Pulse el Botón C o Start para seleccionar.

Si selecciona LOAD GAME aparecerá la pantalla de selección de carga. Resalte y seleccione una de las cuatro opciones. No habrá límite en el número de veces que pueda cargar un juego.

Si selecciona END GAME aparecerá la pantalla del título.

GAME OVER

Se i tuoi Hit Points sono azzerati, e non hai un pendaglio, la partita finisce.

Ma non tutto è perduto. Appare la schermata Game Over. Seleziona LOAD GAME o END GAME premendo il tasto direzionale SU o GIÙ. Premi il tasto C o Start per confermare.

Se scegli LOAD GAME, appare la schermata Load Select. Seleziona una delle quattro scelte. Non c'è limite al numero di volte che puoi caricare una partita.

Se scegli END GAME, appare la schermata del titolo.

GAME OVER (SPELET SLUT)

Om alla dina träffpoäng tar slut och du inte har något hängsmycke är spelet slut.

Åtminstone tillfälligt. Game over-skärmen tänds. Markera LOAD GAME (Ladda in ett spel, eller END GAME (Avsluta spelet) genom att trycka D-knappen UPPÅT eller NEDÅT. Tryck på C-knappen eller på Start för att mata in ditt val.

Om du väljer LOAD GAME tänds nästa skärm. Markera och välj ett av de fyra alternativen. Det finns ingen begränsning för hur många gånger du kan ladda in ett spel.

Om du väljer END GAME tänds titelskärmen igen.

SPEL VOORBIJ

Wanneer je geen trefferpunten meer overhebt en je niet over een hanger beschikt, is het spel voorbij.

Tenminste voor even. Het "Game Over" scherm verschijnt. Verplaats de markering naar LOAD GAME (= Spel laden) of END GAME (= Spel beëindigen) door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken. Druk op toets C of op Start om te kiezen.

Wanneer je LOAD GAME (= Spel laden) kiest, verschijnt het laadkeuzescherm. Markeer en kies een van de vier keuzes. Het aantal keren dat je een spel kunt laden, is onbeperkt.

Wanneer je END GAME (= Spel beëindigen) kiest, verschijnt het titelscherm.

FROM THE ORACLE

- Memorize where the two kinds of rune chambers are. Its easier to teleport than to walk from place to place. Its also easier to save the game at the closest rune chamber rather than go all the way back to one found earlier in the game
- The same goes for magic fountains—memorize their locations. Travelling back to the town of Green Row to buy items for healing costs you in time and money, but visiting a magic fountain costs you nothing.
- Many of the rooms you enter on your adventure are actually puzzles. After entering such a room, spend a little bit of time trying to solve the puzzle rather than heading blindly into action. You might save a lot of time this way.

TIPS VOM ORAKEL

- Merken Sie sich die Lage der beiden Arten von Runenkammern. Es ist praktischer sich teleportieren zu lassen, als von einem Ort zum anderen zu gehen. Es ist außerdem einfacher das Spiel in der am nächsten liegenden Runenkammer sicherzustellen, anstatt bis zu einer früher entdeckten zurückzugehen.
- Das gleiche gilt für magische Brunnen—merken Sie sich ihre Lage. Es kostet Sie Zeit und Geld, den ganzen Weg bis zur Stadt Green Row zurückzugehen, um Heilmittel zu kaufen, aber der Besuch eines magischen Brunnens kostet Sie nichts.
- Viele der Räume, die Sie im Laufe Ihres Abenteuers betreten, sind tatsächlich Rätsel. Nehmen Sie sich nach dem Betreten eines solchen Raums etwas Zeit, um zu versuchen, das Rätsel zu lösen, anstatt sich blindlings in die Action zu stürzen; denn auf diese Weise könnten Sie eine Menge Zeit sparen.

CONSEILS DE L'ORACLE

- Essayez de vous rappeler l'endroit ou se trouvent les deux types de salles de runes. Il est en effet plus facile de se téléporter entre deux points que de marcher. Il est également plus facile de sauvegarder le jeu à la chambre de runes la plus proche que de refaire tout le chemin jusqu'à une chambre précédemment trouvée dans le jeu.
- Il en est de même pour les fontaines magiques. Essayez de vous souvenir de leur emplacement. En utilisant les fontaines magiques vous gagnerez du temps et de l'argent puisque vous n'aurez pas à retourner à la ville de Green Row pour y acheter des objets pour vous soigner. Les fontaines magiques sont gratuites !
- Un grand nombre de salles que vous traversez au cours de votre aventure ont une énigme. Lorsque vous êtes dans une salle, essayez de résoudre l'énigme et ne vous précipitez pas aveuglement vers l'action. Ceci vous permettra de gagner beaucoup de temps.

DESDE EL ORÁCULO

- Memorice dónde se encuentran los dos tipos de cámaras encantadas. Será más fácil teletransportar que caminar de lugar a lugar. También será más fácil guardar el juego en la cámara encantada más cercana que volver por todo el camino de vuelta hacia una que encontró antes en el juego.
- Lo mismo se aplica a las fuentes mágicas —memorice sus ubicaciones. Volver a la ciudad de Green Row para comprar objetos para recuperarse le costará tiempo y dinero, pero el visitar una fuente mágica no le costará nada.
- Muchas de las habitaciones en las que entre durante su aventura serán en realidad rompecabezas. Después de entrar en tales habitaciones, emplee un poco de tiempo intentando resolver el rompecabezas en vez de lanzarse ciegamente a la acción. Puede que de esta forma ahorre un montón de tiempo.

DALL'ORACOLO

- Memorizza le posizioni dei due tipi di stanze con le runiche. è più facile teletrasportarsi che camminare di posto in posto. Inoltre è più facile registrare la partita nella stanza con le runiche più vicina che andare indietro fino all'ultima che avevi trovato.
- Lo stesso dicasi per le fontane magiche—memorizza la loro posizione. Andare indietro a Green Row per comprare oggetti per guarire ti costa in tempo e denaro, ma visitare una fontana magica non ti costa niente.
- Molte delle stanze in cui entrerai nella tua avventura sono in realtà indovinelli. Dopo essere entrato in queste stanze prova a spendere un pò di tempo a risolverli invece che di buttarli nell'azione. Potresti risparmiare molto tempo in questa maniera.

NÅGRA TIPS FRÅN ORAKLET

- Kom noga ihåg var de två sortemas runkammare finns. Det är lättare att teleportera sig mellan två ställen än att gå till fots. Det är också lättare att spara undan spelet i närmaste runkammare än att gå hela vägen tillbaks till någon annan runkammare som du hittat tidigare i spelet.
- Samma sak gäller de magiska fontänerna — Kom noga ihåg var de finns. Det går åt både tid och pengar att ta sig tillbaks till byn Green Row för att köpa botemedel, men att besöka en magisk fontän är alldeles gratis.
- Många av rummen du kommer till under ditt äventyr är i själva verket gåtor. Tänk efter en stund när du kommit in i ett sådant rum och försök lösa gåtan, snarare än att bara rusa iväg i blindo. På så sätt kan du spara massor av tid.

HET ORAKEL VERTELT

- Onthoud waar de beide soorten runekamers zich bevinden. Teleporteren is gemakkelijker dan lopen wanneer je je van de ene naar de andere kamer wilt verplaatsen. Ook is het gemakkelijker om het spel bij de dichtstbijzijnde runekamer te bewaren dan om eerst helemaal terug te gaan naar een runekamer die je eerder in het spel had gevonden.
- Hetzelfde geldt voor de toverfonteinen: onthoud waar ze zich bevinden. Teruggaan naar de stad Green Row om artikelen voor herstel te kopen, kost je tijd en geld, maar het bezoeken van een toverfontein kost je niets.
- Vele kamers waarin je tijdens jouw zoektocht terechtkomt, zijn eigenlijk puzzels. Wanneer je zo'n kamer bent binnengegaan, neem dan even de tijd om de puzzel proberen op te lossen en ga niet blindelings aan de actie beginnen. Op deze manier kun je soms veel tijd besparen.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System.

Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller.
② Ne pas plier.
③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
④ Ne pas exposer au soleil.
⑤ Ne pas abimer.
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive System.

Para un mejor uso

① ¡No mojarlo!
② ¡No doblarlo!
③ ¡No darle golpes violentos!
④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Mega Drive Sega.

Per un uso appropriato

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o deformarla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

HANTERING AV SPELKASSETTEN

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive.

Hantera kassetten försiktigt

① Undvik att spilla vatten på den!
② Försök inte böja eller bryta den!
③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
④ Lägg den inte direkt i solen!
⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
⑥ Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra löaningsmedel.

- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
- Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

VARNING: Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforliackar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

Voor juist gebruik

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.

©SEGA
672-2597-50